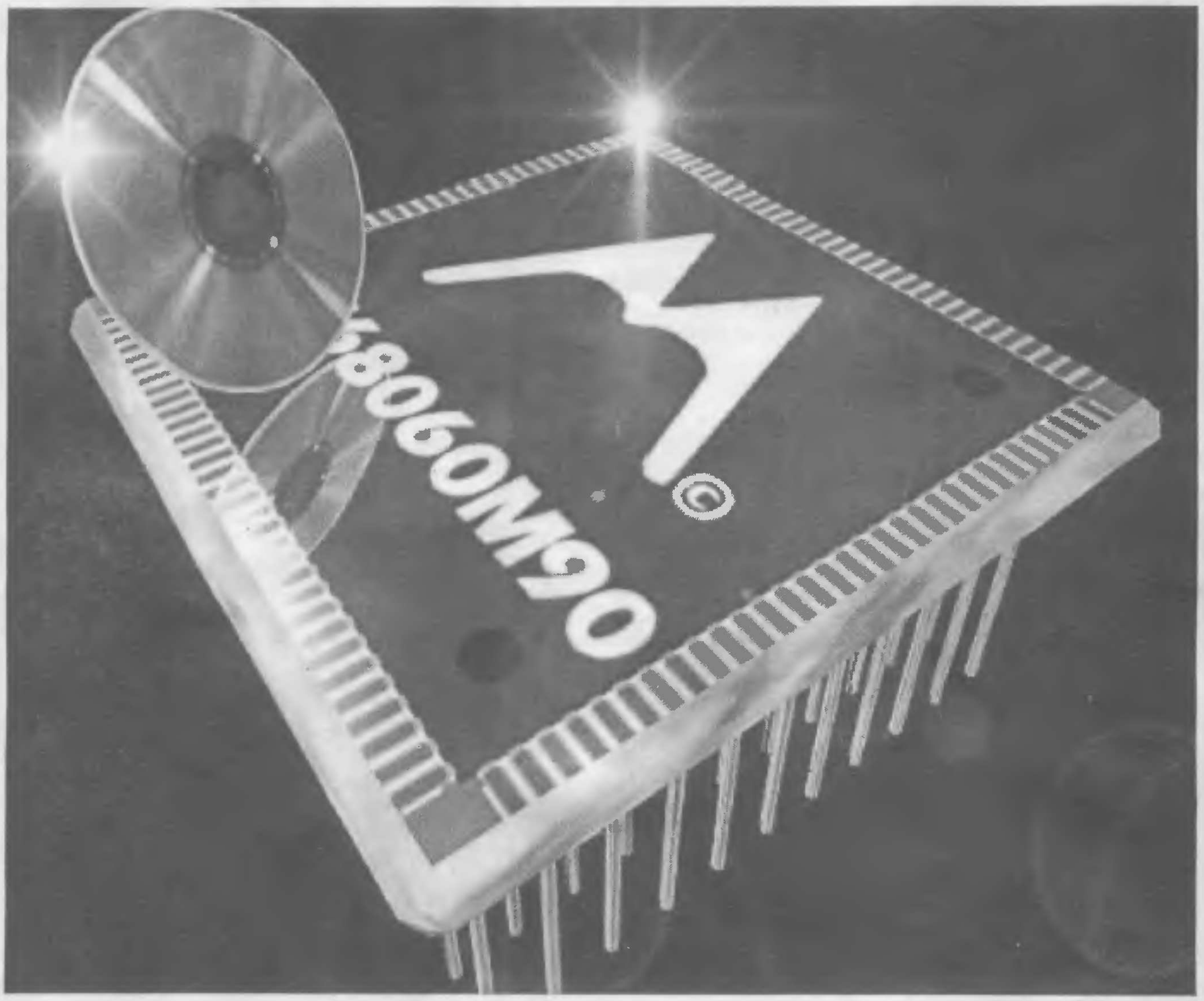
Ára: 100.- Ft

AMIGA-fan



Az AMIGA rajongók lapja

Teresa

OS Kezdőknek és Haladóknak

The Speris Legacy

Bread 96

AMIGA karácsony Budatétényben

97/1

Szerkesztőség:

AMIGA-fan

1077. Budapest

Jósika u. 25.

Tel.: 351-56-56

Szerkesztők:

Rusznyák Gábor

Rusznyák András
(Rusy)

Medgyesy Brigitta
(Gigi)

Special THANX to:

GABRYEL

SAKMAN of GURU

MAGIÇ of AMIGA ONLY

ROBO
of The Forcers Team

ZAK of The Forcers Team

Bajzát "Thundar" Ferenc

INTRO

Hello minden Amiga usernek.

Először is, nagyon megköszönjük mindenkinek aki megvette az előző kis próbálkozásunkat, és még mindig bízik annyira bennünk, hogy most ezt az intro-t olvassa, ugyanis ehhez meg kellet venni ezt a számot is. Sajnos kaptunk olyan információt is, hogy sokan fénymásolják a lapunkat. Ennek nem nagyon örülünk, de remélem, ez csak a terjesztés kezdeti hiányosságainak köszönhetjük. Ezt a lapot mi azért készítjük, mert szeretnénk ha az AMIGA még sokáig életképes számítógép maradna, nem pedig pénzéhségünk miatt.
Mindenki elhiheti, hogy nem ebből fogunk meggazdagodni. De ha a példányszámot nem tudjuk feltornázni, akkor sajnos mi is bezárhatjuk a kaput. (Na jól van, elég már a siránkozásból! a törd.) Más téma.
Ha végiglapozzátok az újságot, megfigyelhetitek, hogy Ruszi, másképp írja már a nevét. Ez nem azért van, mert minden hónapban más néven óhajt cikket írni, hanem mert már létezik egy Ruszi nevü alak a PC-X magazinnál, és persze más nick name-ével nem illik cikkeket írni. Tehát ezentúl Ruszi=Rusy. Megint más. Sajnos a newspaper terjedelme nem teszi lehetővé, hogy hosszabb cikkeket, leírásokat egyben leközöljünk, ezért sajnos marad az a megoldás, hogy az ilyeneket, több részletben adjuk le. Előre is elnézést kérünk mindenkitől, hogy várnia kell a következő számig a kedvenc cikke elolvasásával, de már dolgozunk a problémán. (Nagyobb terjedelem, kisebb betűtípus stb. Majd meglátjuk.)
Na most már tovább lapozhattok, jó szórakozást kíván mindenkinek:

AMIGA-fan team

Tartalom

News... News... News...

Úgy látszik, a nagy cégek kivonulása az AMIGA software piacról, csak jót tett azoknak a tehetséges kis cégeknek és programozóknak, akik szívvel-lélekkel tudnak játékokat írni. E havi news rovatunkba csupa olyan játékról lesz szó, amiket ilyen emberkék követtek el.

TESTAMENT

Sajnos nagyon elharapódzott AMIGA-n is aTexture Mapped grafikájú DOOM klónok, bár ezekből is egyre jobb és egyre gyorsabb darabokat lát az ember, hála a korrekten megirt chunky to planar rutinoknak. A testament is egy ilyen game, melyet lengyel barátaink, egészen pontosan az Insanity programozó gárdája követett el és a Signum kiadásában jelent meg. Jelenleg a demó verzió van forgalomban, bár állítólag már kihozták a teljes stuffot is. Ami jellemzője a játéknak, az a gyors képernyőmozgatás, még teljes képernyőn is, plusz a szokásos ilyen stuffokra jellemző dolgok. pl: Rejtett ajtók, egyre jobb fegyverek, monster minden mennyiségben, és amit ritkán látni, az egy térkép a bal felső sarokban, amin nagyjából nyomon követhetjük az útvonalunkat. A játék nagyon hasonlít a Wolfenstein 3D-re, mind grafikájában, mind pedig a küldetéseiben. Egyszóval, ha minden 3D-s játék ilyen lenne, legalábbis gyorsaság terén, akkor valoszínűleg senki nem fuckolna rájuk. Szeretném, ha a teljes game ilyen rulez! maradna.



WENDETTA 2175

Akármilyen hihetetlen, a következő stuff magyar termék. A csapatot Vortex Design-nak hívják, és szerintem megalkották azt a játékot, ami nem csak itthon mehetne el etalon számban. A game, egyébként egy szimpla lövöldözős játék, viszont a körítés az valami fenomenális. Renderelt űrhajók, és ellenségek, gyönyörű háttér, és élvezetes igazi Amigás muzax, igaz kissé techno beütésű , teszi felejthetetlenné. Látszik rajta, hogy két szülőtől származik, valószínűleg a Stardust volt az apja és a ProjectX az anyja.
A pályák oldalra scrollózodnak, míg ha teljesítettük a feladatot, akkor egy 3D-s alagútba kerülünk. A pályák között szép átvezető képeket láthatunk.

Egyébként a "gáma" csak agás gépeken fut, A500-on nem, pedig lehetne belőle ECS verzió is. A full verzió 35MByte, és értesüléseim szerint CD-n lesz megvásárolható. További információért a készítőket nyúzzátok, illetve náluk megrendelhető a program:

Törő Krisztián
Budapest 1186 Tövishát u.1 II. em.6

Nagy Dénes
Budapest, 1147 Jávorka u.17.

MEGATYPHOON

Ez is egy shoot`em up játék, valamivel rosszabb grafikával, mint a Wendetta, de progi: ínséges időkben ezt is meg kell becsülni. A pályákat felülnézetből láthatjuk, ugyanúgy az űrhajónkat is. Valamikor régen ez a stílus nagyon kedvelt volt C64-es, és Amigás körökben, de azért már igen szépen eljárt felette az idő. Az A1200 tulajdonosok, csak akkor tudják elindítani, ha a Startup menüben visszakapcsolnak ECS chipsetbe. Sok mindent nem lehet a játékról irní, a kezelése is a teljesen szokásos, azaz nyomd a fire gombot, és írtsd az ellenséget. Ami talán a javára írható, az a terjedelme, ugyanis összevisszsza egy lemezt tesz ki.

ACTION REPLAY A1200

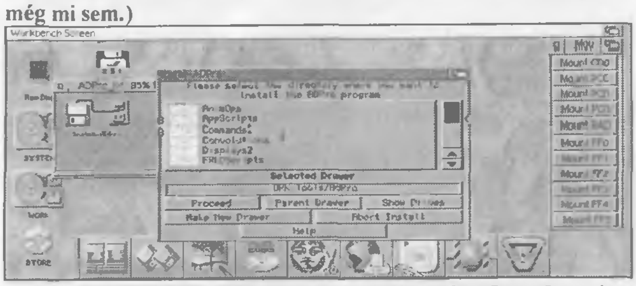
Legvégére, egy hardware hír maradt. Elkészült a méltán híres ACTION REPLAY törőkártya sorozat legújabb darabja az Amiga 1200 tulajdonosoknak. Ezáltal most már ők is tudnak képeket lopni, vagy belenyúlkálni a software-ekbe. Sajnos pontos információim nincsenek a dologról, mivel az infót a VIVA televízió teletextjéröl vettem, de a német nyelv nem túl erős oldalam. (Nem is tud németül! a törd.)
Dehát a lényeg, hogy megvan és állítólag Deutschland-ban már kapható is.

RUSY

AMIGA OS kezdőknek

Avagy amit tudni akartál az Operációs Rendszerről...

Hát igen! Néha mi is melléfoghatunk. Ugyanis az első számunkban, F®ank tollából nagyon jó kis OS cikk kerekedett, csak azt felejtettük ki a dologból, - már az ASSIGN parancsnál - hogy mi a fészkes fenét kellene assign-olni.
Erre egy levél ébresztett rá, ahol az volt a kérdés, hogyan installáljam fel a programjaimat winchesterre. Tehát az e havi kötelező OS erről fog szólni, csak előtte szeretnénk egy kis hibaigazítást elkövetni. (Na ja senki sem lehet tökéletes, még mi sem.)



Szóval: A CLI jelentése, nem Command Line Interface, így semmi értelme, hanem Command Line Interpreter, ami magyarul parancssoros értelmezőt jelent. Na most már indulhat a mandula!

Szóval installálni nem is olyan nehéz dolog, főleg, ha valaki a proggijához mellékelt egy jófajta kis install scriptet. Tehát, ha a lemezen találsz egy szép kis ikont ami alá valami olyan dolog van írva, hogy install, vagy hdinstall, stb... akkor bökj a pointerrel erre az ikonra legalább kétszer, és máris indul az installálás. Egyszerűbb esetben kapunk egy shell ablakot, ahol a teljes elérési útvonal megadása után, már csak a lemezeket kell cserélgetni, és a rendszer, pontosabban a script - ami ugyebár egy szövegfile ami DOS parancsokat tartalmaz és egymás után kerülnek végrehajtásra - elintéz minden dolgot. Persze valakinek - meg nem mondom kinek - eszébe jutott, hogy ezt azért kultúráltabban is el lehetne intézni, és megír egy installer nevezetű kis programot, ahol GUI-s felületen, szinte mindent el lehet intézni.
Ha rákattintottunk az install ikonra, akkor megjelenik egy kis ablak, amelyből megtudhatjuk, mit is installálunk, (A gyengébbek kedvéért) meg egy kis üdvözlő szöveget. Ezenkívül kiválaszthatjuk, milyen tudású felhasználók vagyunk.

Novice User	Kezdő, A program nem kérdez rá semmi dologra, automatikusan felpakolja magát, a megadott helyre
Intermediate User	Közepes tudású felhasználó, a script csak némely dologra kérdez rá
Expert User	A nagytudású, mindent nekünk kell megmondani, egy csomó dologra rákérdez

Ha megvagyunk, akkor PROCEED. Ez után, megint egy kérdéssel találjuk szemben magunkat. Pontosabban néhány kapcsolóval.

INSTALLATION OPTION:

Install for real	Valódi installálás, azaz a proggi felkerül a winchesterre,
Pretend to install	Nem rakja fel a stuffot, csak úgy csinál, mintha felpakolná

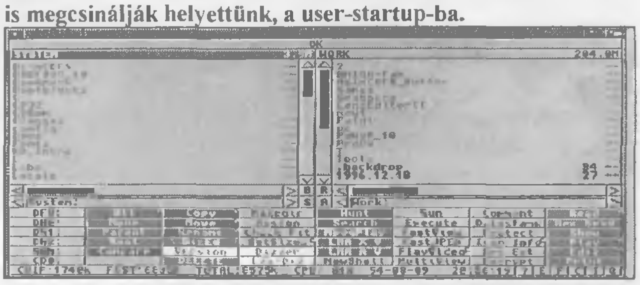
LOG ALL ACTION TO:

Printer	Nyomtatóra készít egy listát, ebben leírásra kerül, mi történt az installálás alatt,
Log file	A listát egy szövegfile-ban helyezi el a SYS partíción,
None	Nem készít listát

Válaszd ki a neked megfelelőt, azután megint PROCEED.
Ne félj, nincs még vége a kérdezősködésnek. Megint egy ablakkal találkozunk. Ebben lehet beállítani, hova rakja fel a programot a gép. A felső részben kijelölheted a felkínált könyvtárak közül. Ha ezek neked nem felelnek meg, akkor fordulhatsz az alsó részben látható kapcsolókhoz.

Proceed	Tovább lépés, azaz nyugtázás,
Parent drawer	Visszatérés az előző könyvtárba,
Show Drives	Megmutatja a rendelkezésünkre álló meghajtókat,
Make new drawer	Kreálhatsz egy új könyvtárat
Help	Egy kis angol nyelvű segítség

Ha mindent elrendeztél akkor már csak egy dolgod van: Proceed (De unalmas, mi?). Általában innen már teljesen automatikus minden, de egyes stuffok szoktak még különböző dolgokat kérdezni. Ezekre azonban nincs általános szabály, mert ezek az adott programra jellemzőek. De remélem, nem fog semmi gondot okozni, csak egy kicsit kell hozzá érteni angolul. Az intelligensebb software-ek még az ASSIGN-olást is megcsinálják helyettünk, a user-startup-ba.



Ezek után már csak egy módszer maradt. Ezt akkor kell alkalmazni, ha a lemez ún: DOS-os, de nem mellékeltek hozzá, install scriptet. Tehát a trackloader-es játékokat, amire a rendszer azt mondja, hogy NDOS, na ezeket meg se próbáld feltenni. Tehát kapja elő mindenki a kedvenc file managerét (Directory Opus, Filemaster, stb...), és másolja fel a lemezeken levő összes file-t egy könyvtárba. Ha mindezzel készen vagy akkor elő egy szöveszerkeztőt, töltsd be az "S" könyvtárból a User-Startupot, és most már lehet az előző számban leírt módon ASSIGN-olni. Nem akarok ismétlésekbe bocsátkozni, csak azért írom le még egyszer a szintaxist, hogy ne kelljen örökké az előző newspaper-t fellapozni.
Tehát: Assign Disk1: DH?:Könyvtárnév/Könyvtárnév

Mindenkinek kellemes installálást, és sok örömet a telepített programjaihoz.

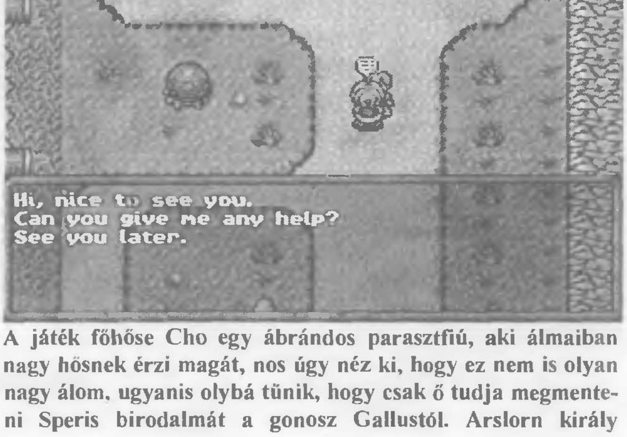
RUSY

The Speris Legacy

Az előző számban már elejtettünk egy pár sor információt a japán stílusú szerepjátékokról, úgyhogy nem szeretnénk ismétlésekbe bocsátkozni, ezért akit érdekel, mi a lényege, az lapozza fel a "Legends" ismertetőt.
Ennek a stílusnak prominens képviselője ez a játék, ami a Team 17 gondozásában jelent meg. Sajnos a game csak agás gépeken fut, ellentétben az Amiga Guruban megjelentekkel, viszont elmegy alapgépen is.

Kezelése példásan egyszerű, csak egy joystickra van szükségünk, na meg a billentyűzetre. A játék támogatja a CD32 joypadot is, ebben az esetben a tasztatúrát el lehet felejteni. A joy-jal értelemszerűen mozoghatunk, a tűzgombra tudunk kardozni, illetve ha valaki, vagy valami közelébe érünk, akkor a fejünk fölött megjelenik egy jelzés, hogy valamit tudunk csinálni.
Ekkor a fire "nyomantyú" hatására beszélgetni tudunk, vagy az ott lévő tárgyról kapunk némi infót. Az F2-vel kérheted le a tarisznyád (Inventory) tartalmát, ahol fegyvereidet választhatod meg, valamint, hogy melyik tárgyat óhajtod használni. A kezedben levő cuccot az ALT billentyűvel használhatod, vagy adhatod oda valakinek. Az F5-re menthetjük ki az állásunkat, vagy tölthetjük vissza a már kimentett állapotot.

Na lássuk, mitől döglik a légy, azaz következzen a végigjátszás. Sajnos a játék akkora terjedelmű, hogy nem tudunk mindent Step By Step leirni, úgyhogy csak a fontosabb lépéseket tudatjuk veletek, azt is csak röviden, és a beszélgetéseket sem adjuk közre, de azért lehetőleg mindenkivel beszélgessetek el, mert néha csak úgy lehet, tovább jutni. Utunk során a megölt ellenségektől gemeket, bombát vagy csillagot kapunk, melyekkel energiánkat tölthetjük fel. Különböző dolgokat szerezhetünk, az utunkba kerülő ládákból is, úgyhogy lehetőleg szép sorban nyitogassuk ki ezeket is. A gemek a pénzt helyettesítik, ezeket szorgalmasan gyűjtsük, mert a boltosoknál vásárolhatunk érte, különböző tárgyakat. A lekardozott ellenségek után növekszik a tapasztalati pontunk, és miután sokat kell bolyongani (á la Bolygó Hollandi), nagyon hamar feltápolhatjuk magunkat. A városokban útjelző táblákat láthatunk, ezeket elolvasva minden házat könnyen meglelhetünk.



A játék főhőse Cho egy ábrándos parasztfiú, aki álmaiban nagy hősnek érzi magát, nos úgy néz ki, hogy ez nem is olyan nagy álom, ugyanis olybá tünik, hogy csak ő tudja megmenteni Speris birodalmát a gonosz Gallustól. Arslorn király ugyanis őt, azaz minket bíz meg azzal, hogy keressük meg, és pusztítsuk el Gallust. Ehhez, sajnos be kell járni a birodalmat, mert pontosan nem tudja senki, hol találhatnánk meg a hitszegőt.



SHARMA CITY

Na akkor, start new game. Az ágyunkban ébredünk a saját házunkban. Elindulva a városban nyugat felé, egy hosszú ház mellet találkozunk Sammy-vel, aki azt mondja, hogy a városban el van rejtve egy kard. Ahhoz, hogy megkeressük, menjünk be a házba, és a ládából vegyük ki a kulcsot. A palota jobb oldalán nyissuk ki az ajtót, menjünk be, toljuk arrébb a követ és a teleportot használva, teleportáljunk el egy másik helyiségbe, ahol a ládából vegyük ki a kardot.
Itt jegyezném meg, hogy a kék mindig az induló teleport, a piros pedig az érkező. Ezután menjünk el a királyhoz, aki kiosztja nekünk a feladatot, mentsük meg a birodalmát. A palota mellet található egy nagy fedetlen ház, ahol "valaminek" a tetején, van egy átlátszó jégtömb, amiben van valami, de mi az egész játék alatt nem tudtuk levenni onnan. Délen, a házad előtt, ahol az út folytatódni látszik, kardunkkal vágjunk utat a kőfalba. Ezen keresztül egy labirintusba jutunk. Itt már kaszaboljuk le a virágokat, hátha valamit találunk alattuk. Menjünk jobbra, teleportáljunk el. A labirintus észak-nyugati részén, egy virág alatt találjuk a következő teleportot. Teleportálás után, találunk egy ládát, de az odavezető utat egy sor tüske zárja el. Kezdjük el levágni a virágokat, valamelyik alatt megint találunk egy teleportot. (A fenébe már ezzel a teleport szóval, de egyszerűen nem találunk helyette másikat, úgyhogy marad ez.) Megérkezve a labirintus egy másik részébe, a virágok alatt lelünk egy másik teleportot, de mielőtt átmennénk rajta, kapcsoljuk át az ott lévő kapcsolót. Ez a teleport a labirintus elejére tesz vissza, de egy újabb kört megtéve, most már kivehetjük a ládából a pajzsunkat. Visszatérve a városba, most már elhagyhatjuk azt, északkeleti irányban.

GILLIARDS RHINE

átérve, ebben a városba, találkozunk Ruppert-tel, akivel beszélgessünk el. Menjünk el a boltba, de azt még zárva találjuk. Induljunk el lefelé a lépcsőn, ahol, egy híd előtt egy zöld Troll zárja el az utunkat. Beszélgessünk el vele is, majd menjünk vissza Ruppert-hez, akitől 10 Gem-ért vehetünk egy hajító tőrt. Ezzel felszerelkezve, már legyőzhetjük a csúnya Troll Bácsit. A kulcsot, amit maga után hagy vegyük fel. Ezek után sétáljunk el Phillis Boltjába, ami már nyitva van, és

vegyünk egy turbo cipőt és egy kalapácsot. A House Of Mystery- ben, a kapcsolók átállítása után, út nyílik a ládához, ahonnan egy fúrógépet tehetünk magunkévá. A templom előtti réten találkozunk Gardic-kal és Zamma-val. Gardic megemlíti, hogy szüksége volna egy pipára. Ruppert sajnos nem tud nekünk segíteni, de Phillis tud egy pipáról, a nagyapjának akarja adni születésnapjára. Ballagjunk el Elsrikához, aki úgy látszik unatkozik, mert csak hosszas beszélgetés után enged be a házába.

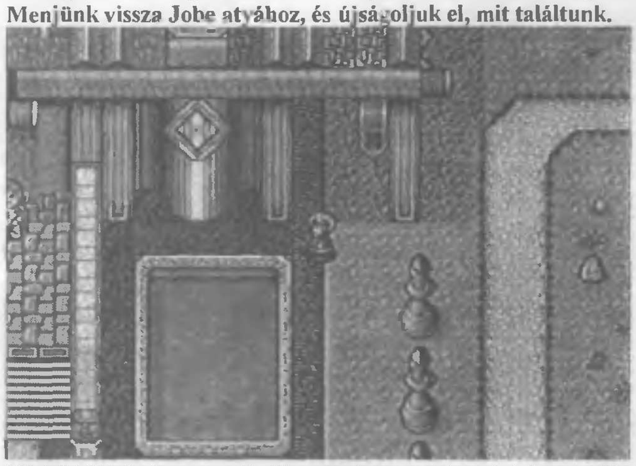


Bent találunk egy tűzszerszámot (Tinder Box). Ezenkívül van még bent egy kalapács és egy óra, ezeket viszont nem tudjuk magunkhoz venni. A következő állomás a Babboons Butt Inn, ahol néhány lény iszogat. Csak egyikük hajlandó szóba állni velünk, Barnabbas, akinél van egy gyűrű, de csak 50 gemért hajlandó megválni tőle. Nosza vegyük meg gyorsan. Innen lefelé távozva, látunk egy elkerített részt, ahol 3 láda van. Robbantsuk fel a bejáratát, és az egyik ládából vegyük ki, a piros erőitalt (Red Potion). Phillis boltjától keletre van egy nagy kő, amit az ital segítségével eltolhatunk.

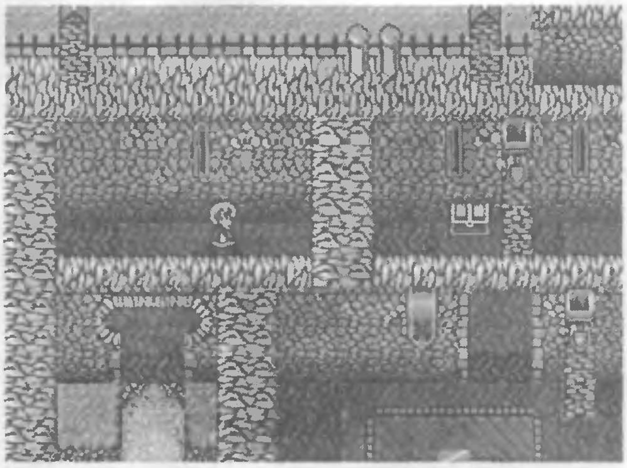


Alatta egy teleportra bukkanunk, ami elvisz egy bekerített részre. A ládából vegyük ki a sárga italt (Yellow Potion), amit vigyünk el a haldokló fiúnak, aki egy fa alatt fekszik, és adjuk oda neki. úgy látszik, ez jót tett neki, mert felkel és hálája jeléül egy kék ékkővel (Blue Jewel) ajándékoz meg minket. Az ékkövet vigyük Phillis-hez, aki nagyon megörül neki, és helyette megkapjuk tőle a pipát. Ezzel robogjunk el Gardic-hoz, aki -a pipáért cserébe- megmondja, hogy az erdőben él egy macska, aki tud nekünk segíteni. A macsek, - aki egyébként Phillis cicája - azonnal valami friss krémet követel rajtunk. Nosza, futás a shop-ba, ám Phillis ahelyett, hogy krémet adna, azt üzeni velünk, hogy a "macs" húzzon haza. ám neki esze ágában sincs haza menni, mert velünk szeretne jönni. Na akkor ez nem jött össze, egyenlőre hagyjuk békén a cicust.

Menjünk oda minden már ismert szereplőhöz, és dumcsizzunk el velük.
Gardic megemlíti, hogy valahol van egy frissen levágott ág. Ezek után térjünk be a templomba (Gilliards Rhine Church), ahol Jobe atyával találkozhatunk. Beszélgessünk el vele is, majd nézzünk bele az oltáron heverő könyvbe. A templomból kijövet feltűnik, hogy Zamma eltűnt. Kérdezzük meg Gardictól, hol lehet. Megtudjuk, hogy Zamma meghalt. Induljunk el az Információk házába (Information Building). Beszélgessünk el a két őrrel, akik elmondják, hogy a belépéshez szükséges irat (Security Pass) Ruppert-nél található. Futás Ruppert-hez aki nem óhajtja nekünk odaadni az iromány. Viszont, ha ellátogatunk Phillis-hez, megvehetjük 20 gemért álmaink zöld kesztyűjét, ami megvédi kezünket mindentől. A város délnyugati részén van egy újabb labirintus, amin keresztül vergődve, egy húsevő virághoz jutunk. Mellette hever a virág egy darabja, ami mérgező. A zöld kesztyűvel viszont felvehetjük. Menjünk vissza Jobe atyához, és újságoljuk el, mit találtunk.



Elkéri tőlünk, hogy analizálhassa, és arra kér, várjuk meg itt. Eközben Joshua betér hozzánk egy kis baráti csevelyre. Jobe, visszatérte után elmeséli, hogy egy nagyon kemény mérget készített a virágból és megajándékoz minket 200 gemmel. úgy látszik a méreg valóban erős lehetett, mert a virág szőrén szálán eltűnt. Látogassuk meg megint Ruppert-et, és a turbó cipőt használva szaladjunk neki, amire ő elejti a Security Pass-t. Vegyük magunkhoz, és irány az információs ház. Adjuk oda az őrnek az írást, aki elolvassa, majd beenged minket. A házban elolvashatjuk Gilliards Rhine történetét, lakóiról információkat, valamint Sperisland teljes leírását. A ládában egy könyv lapul. Adjuk vissza Ruppert-nek a Pass-t, aki erre ad 10 pénzt, azért, hogy a boltban meg tudjuk vásárolni a nagy rózsaszín gemet. Elsrikának adjuk oda a gyűrűt, aminek nagyon örül, és meghív minket vacsorára. Bóklásszunk egy kicsit, majd pár perc múlva Elsrika kiabál, hogy kész a vacsora. Ballagjunk hát hozzá. Beszéljünk vele, majd leülünk enni. A vacsora alatt beszélgetünk vele, elmeséli, hogy van a házában egy óra és egy kalapács. A kalapácsot elvehetjük, de az órához ne nyúljunk. Vacsora után Elsrika lefekszik aludni, de mielőtt álomra hajtja a fejét, közli velünk, hogy az álmok tavánál találkozhatunk egy Jack nevű fickóval. Menjünk tehát az álmok tavához, ahol dumáljunk Jack-kel. Elregéli, hogy dél-keleten van egy ajtó, amit Gallus egy lovagja őriz, de nagyon nehéz kinyírni, viszont nála van a kulcs, ami az ajtót nyitja. Spuri a páncélos lovaghoz, a hajító tőrrel könnyedén elpusztíthatjuk, és máris nálunk a kulcs. A szürke színű kalapáccsal verjük le a sárga kockákat, és máris szabad az út a barlangba.



OUTLAWS CAVES

Beérve a barlangba, a két követ, a fúrógéppel bontsuk le, majd keressük meg a ládát, és vegyük ki belőle a krémet. Menjünk vissza Gilliards Rhine-ba, és lepjük meg a cicát a krémmel. A macsek megígéri, hogy időről időre megjelenik, és segít nekünk a tovább jutásban. Beszéljünk vele tehát még egyszer, mire megtudjuk, hogy a barlangban van egy titkos bejárat, ahol egy újabb kardot szerezhetünk, amivel átvághatjuk a hordókat is. Visszatérve a barlangba, induljunk el lefelé, addig menjünk, amíg egy kapcsolót nem találunk. Kapcsolják át, majd irány vissza fel. Ahol kifúrtuk a köveket, menjünk balra, látunk egy kapcsolót, eresszünk bele egy hajító tőrt, ezzel bekapcsolunk egy hidat. A kapcsoló mellet kiálló fal jobb oldalán egy titkos bejárat található, ahol megtaláljuk az új kardot. (Shatter Sword). A titkos szobát elhagyva, menjünk lefelé a barlang legaljáig, majd jobbra. Találunk egy nagy kék falat, amelynek ha bemegyünk a háta mögé, eljutunk egy másik titkos bejárathoz. Menjünk be rajta. Innen az utunk teljesen egy irányba visz. Egy lépcső alján hatalmas tűz állja utunkat. Ezen sértetlenül átjuthatunk, ha a közelében lévő medencében megfürdünk, és amíg kis felhő látható a fejünk fölött, addig el tudjuk oltani a tüzet. Tovább haladva újabb teleporthoz jutunk. A csillag közepén látható babát vegyük magunkhoz és vigyük el Ruppert-nek. Ruppert a babát visszaformálja egy lovaggá. Beszélgessünk el vele. Azt mondja, hogy ő nem tud velünk jönni, viszont megajándékoz minket, egy csípőfogóval. Most az álmok Tavánál beszéljünk Jack-kel. Ezek után nézzünk körül Gilliards Rhine-ban, és az összes hordót üssük szét, mert ezekből kerül elő, a nálunk levő könyv, három hiányzó lapja. A barlangban megint haladjunk lefelé, majd balra. Találkozunk egy szoborral, akivel furcsa módon beszélgetni lehet. Adjuk oda neki a könyvet, erre elteleportál minket a kijárathoz.

COW TREE ISLAND

A tehén fa szigetre érve, egy vízi csillag ásóról és egy temetőről álmodik. Vigyázzunk a mászkáló tehenekre, mert ha eltalálnak minket, azonnal fatörzzsé válunk, és addig míg vissza nem változunk, addig harcolni sem tudunk. De sebaj, a pálya felső részén található ház mögött elsétálva, egy tóban (The Pool Of Purity) kell csak megfürödni, és máris visszaváltozunk Cho-vá. Térjünk be a Shop-ba és beszéljünk Tomski-val. A felette lévő házban van egy láda, amiben egy kabát található, de most nem tudja odaadni, pedig a Venus Lake-be csak azzal szabad bemenni. Na mindegy azért vásároljuk meg tőle az ásót. Ezzel az ásóval ássuk fel a temetőt, ahol egy varázsbotot találunk.

Ezután keressük meg a négy egyforma házat, ahol kapcsolókat, és teleportokat látunk, és kapcsoljuk át a kapcsolókat. Azt ,hogy pontosan hol vannak a házak, nem írjuk le, legyen valami játék is a dologban. Három házat könnyen meg is találunk, viszont a negyedik jól el van dugva. Északon, a nagy ház mellett van egy jelzés, ami kísértetiesen hasonlít a varázsbotunkra. A jelzés fölött, használjuk a botot, mire megnyílik egy híd. Ezen keresztül haladva megtaláljuk a negyedik házat. Ha bekapcsoljuk az összes kapcsolót, akkor, egy fanfár figyelmeztet, hogy jól tettük a dolgunkat. A sziget közepén , egy téren (Mystery Square) az elkerített rész közepén, egy könyv látható. Vegyük fel, majd menjünk el Max fogadójába, és beszéljünk a fogadóssal. A kocsma előtt, két gyanús külsejű alak áll, velük is tereferélgessünk. Mehetünk északra a nagy vityillóba, ahol Enya-val találkozhatunk. Ballagjunk át a jéghídon, és dumáljunk el a fahídon álldogáló fickóval. Megtudjuk tőle, hogy nem tud már régóta halat fogni, segítsünk már neki. Lesz egy hal a tengerparton tőle kérjünk tanácsot. Tegyük ezt, séta a tengerpartra, és beszéljünk a hallal. Majd irány vissza Dickson-hoz, mondjuk meg neki mit tegyen. Ezután csellengjünk egy kicsit, majd a halász kiabálva hív minket. Kért még egy tippet. A ház mellet, ahol az utolsó kapcsolót leltük, álldogál O`Gert. Beszéljünk vele, majd adjuk oda neki a könyvet. Kiderül, hogy a barátunk fordító, és megígéri nekünk, ha valami fordítani való akad, bízzuk csak rá. Vonuljunk a shop-ba, dumáljunk el Tomkins-szal. Amikor az árus éppen az újságját olvassa, lopakodjunk hátra.



A ház hátuljában fekszik Zeeash az *ágyban*, de azért szóba áll velünk. A ládában egy levél lapul. Vigyük el Enya-nak, majd visszamegyünk a shop-ba. Rövid eszme csere Tomkins-szal, azután mehetünk megint a nagy házba. Enya már nincs egyedül, vele van Shellas, aki titkot akar rábízni. Mehetünk a sziget elején lévő házba, ami eddig zárva volt, a kék kalapáccsal üssük szét a szoba közepén álló tárolót, és vegyük ki belőle az iránytűt (compas).

Sajnos, itt erre a hónapra be kell fejeznünk, kalandozásainkat Speris birodalmában, mert betelt a rendelkezésünkre álló hely. De ne legyetek elkeseredve a jövő hónapban innen folytatjuk. Addig is mindenkinek aki egyedül vág neki a további útnak, sok szerencsét.

Hasta la vista baby, avagy mit is beszélünk, Speris összes istene legyen veletek.

Rusy & Gigi

Cheat block

Benefactor pályakódok:

1. Undeworld:
- 3MQLMP5PQT - 3MQL4PSNQR - 3LQLD4N31L
- 1NQ2HRPDGQ - 3FQLL3VQQN - 3FQMPJRNQK - 3QQPLHMLHD
- 35QLJHSNLJ

2. Tombs of Egypt:
- 3GQJTNNMQK - Q272T3GBQF - QPHDHS323T
- 1NQ2LRTH45 - 3HQPT4NMQL - 6BHLR2GKQD - 2M12BMBFCN
- M5QQH344FG - MGQTPNR5Q4

3. The Tree Top Rescue:
- MMQP4PSRQR - 2HQM3P321H - 2PQLJWLG2R - MBQTP3R5QJ
- 2BQHG2SJQG - MMQ5M5MQ3Q - MQQ5P34SNG - MGQTTNNQQK
- M1Q5X37NQB - 2XQMMPLHHK

4. Stones'n'Bones:
- MNCN343T45 - 2N12NNDHQQ - 5PHHRSGGQR - 34QKCQ4314
- 3KQJDLRK2M - 3MQJKNWPQT - 3MQJMN5NQR - QRFCDDD1BB
- 3JQK2LQK2L - QJNGPP4HQQ

5. Merry Winterland:
- 6HFKMJJ4QN - 1SQBFDSDHF - 1SQC32TFLH - 34Q4S54MQS
- QGFCQ3FCQ3 - 1XQFJM4DHK - HVDJ3G34NL - 1JQCPLRDQM
- 6DFKQFFKQF - MK24CMCM1K

6. The Techno Treat:
- MQQ42CPNDB - 2MQGL4VRQT - MMQSRSPRQR - MJQNCL4M1J
- MVMSJL34FH - MLMS4R45QT - 2NQJQSQJQS - MSQNFDSPHF
- M44TNVNSM5 - M1QRSF4PQD

7. To Hell With Minniat:
- MKQNPLR4QM - 2PQJJ5P33T

Clockwiser pályakódok:

1. NO CODE	2.QWERTYVI	3.HOTSSSSS
4. MONINANU	5. KREZUWEE	6. STALIOPA
7. ZWEETSOK	8. LAARSIMO	9. PORFEDIE
10. DERFGENO	11. IELBEDIE	12. BRABEKIL
13. PLUISJES	14. ATSEWENT	15. CHACHOLI
16. PIROWARF	17. JILSAPOI	18. DRILBILL
19. FLOSEPIL	20. BLUBSALF	21. MEGABYTE
22. YABADABA	23.KRAKAMIK	24. KIKASTIK
25. OKIDOKIH	26.HATSEKIE	27. OSSERFROS
28. GRATGOPL	29. HUIPERTU	30. OLKEPOLK

Chaos Engine:

Írjuk be a password táblázatba: GWWH8Q5C87VC
Hatására örök pénzünk lesz. Csak 2 játékos üzemmódban!
Írjunk be csak Y betűket a password táblázatba, és annyi pénzünk lesz, hogy teljesen feltunningolhatjuk kedvenc karakterünket.

Gabryel

Helló AMIGÁSOK !
Nem húzom az időt, jöjjenek a cheatek!

BODY BLOWS:

Mindkét portra egy-egy joyt, majd lépjünk be az OPTIONS menü-be.Ezután az egyes joyt balra,a kettest pedig jobbra. Tartsuk igy kb 6 másodpercig. Hoppá, egy CHEAT MENÜ.

LIONHEART:

Ahogy elkezdjük a játékot, húzzuk a joyt balra-le. Igy PAUSE-juk a gamet. Elengedjük a joyt, és megnyomjuk a CTRL+HELP-et. Megremeg a képernyö, (de nem GURU-l) és örök életünk van. Ha beszorulunk valahova, a "D" billentyűvel meghalsz. F1-F10 meg allatuk a számok további csemege.

SHADOW FIGHTER:

A választó képernyön kell begépelni a kódokat.
Örök credit: PERAPONY1POPO
Shadow fighter: MBARIVIDISOCCA- AFFARIMBARI
Az ellenfél 0 energiával kezd: EBBRAVOSCECCU
A kis- és nagybetükre viggyázatok!

SWIV:

Game közben P-vel PAUSE, majd irjátok be hogy: NCC-1701
Jó kis örökélet a jutalom.

ALIEN BREED 3D Pályakódok:

1	ABIGAEKLFEIJFKIN
2	KOLKFNFFNFFNFFFF
3	KOLKFHFFNFFNFFFF
4	KPLKFPFFNFFNFFFF
5	PLOPNFFFNFFNFFFF
6	POOPNNFFNFFNFFFF
7	LPLKHPFFNFFNFFFF
8	PPOPNPFFNFFNFFFF
9	LLLKHFFNFFNFFFF
10	LOLKHNFFNFFNFFFF
11	PKLKHHFFNFFNFFFF
12	KKLKNHFFNFFNFFFF
13	OLLKPFFFNFFNFFFF
14	OOLKPFFFNFFNFFFF
15	LKLKPHFFNFFNFFFF
16	EFJCPPFFFHHPFFFF

Ha esetleg tudtok kódokat küldjetek ,vagy ha kell valami gamehoz (és én tudom), küldöm. Addig is jó cheatelést kívánok mindenkinek.

THUNDAR

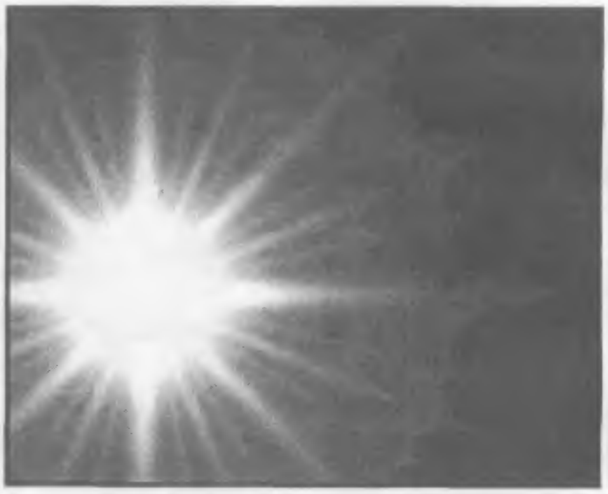
Lens Editor 2.04

Na csátok!

A LensEd nevű programomról szeretnék most nektek pofázni egy kicsit, ugyanis sokan azt állítják (oktalanul), hogy a guide amit tartalmaz a csomag egy kicsit kevés a program használatához. Most a 2.04 gombjairól essék egy pár szó: Felülről lefelé indulva:



Load (project): Háttértárról a szinpadi beállítás betöltése.
Save (project): Beállított szinpad mentése háttértárra.
Iconize: Ikonba való összecsukást engedélyezi.
W (width): Kiszámolt kép(animáció) szélessége
H (Height): Kiszámolt kép(animáció) magassága
Glows: Kameracsillanás bekapcsolása.
Frames: Animáció képkockájinak száma.
Frame: Aktuális (szerkeszthető) kép.
Keys: Kulcs lehelyezése ("X" - van / üres - nincs)
Rad: flar elfordításának szöge (512=360°)
Step: Animáció kiszámításának lépésköze.
Save: Kép mentés (világít -> ment).
Render: Kép(Animáció) kiszámítása.
Range: Intervallum kiszámolása. S - start (kezdet) E - end (vég)
Max Flar: Fényforrások száma.
Anamorf: Kék képcsillanás intenzitása.
Flar: Aktuális (szerkeszthető) fény.
Ambient: Közeg intenzitása és színösszetevője Red (vörös) Green (zöld) Blue (kék)
Streak: Sugarak intenzitása és színösszetevője Red (vörös) Green (zöld) Blue (kék)
View: kiszámolt kép megtekintése a beállított megjelenítővel
XY: képkoordináta beállítása.
Z: fény távolságának beállítása.
Soft(Ambient): Közeg szétszórtságának beállítása.



Na amiről nem szóltam az nem működik(csak kívülről) (Viewer/Opts.).

Most az jön, hogy hogyan kell elkészíteni egy egyszerű animációt:

Töltsük be a prg-t.
Állítsuk be a képméretet, monjduk W:320 H:256. Állítsuk be a színeket:
Streak: R 100% G 100% B 0% (Sárga)
Ambient: R 0% G 0% B 100% (Kék)

Állítsunk be 50 képkockás animackót.
Frames:50

Tegyük be az XY koordináta rendszerben levő potit a bal felső sarokba.

Frame-t (poti) állítsuk be 50-re. Keys-et kapcsoljuk be (X). Tegyük be az XY koordináta rendszerben levő potit a jobb alsó sarokba. Glows-ot kapcsoljuk be (X). Ha ez kész akkor RENDER, és már láthatjuk is az animációnkat. (A renderelés bármikor megszakítható ESC-el vagy a <Process Indikátor> kikapcsolásával (ez lehet, hogy későbbi verziókban meg fog változni). Ha tetszik, akkor kapcsoljuk be a SAVE-t, és rendereljük le újra az animációnkat. Most akkor hozzuk előrébb(lefelé) az utolsó kocka Z koordinátáját. Írjuk át az utolsó kocka RAD szögét mondjuk 100-ra.
Rendereljük le újra.
Na a többi már mindenkinek saját kreativitására van bízva.

Ja!

Ezt a stuffot a szerzőtől tudjátok megrendelni, úgy, hogy küldtök egy üres lemezt válaszborítékkal és ha az 1.03 verzió kell, akkor 300 Ft-ot, ha a 2.04-es kell, akkor 400-at érdemes ajánlva feladni (Ha megvan a régebbi és regisztrálva vagy, akkor pénzben csak a különbözet kell) A 3.0-ás verziótól a program teljesen át fog alakulni, stb. de ez még a jövő ...

Klingl János
Cím: 6521. Vaskút, Petőfi S. u. 62.

Sok kellemes órát kíván a szerző:

Zak / The Forcers Team.

BREED 96

Végre megérkezett a BREED 96, mely egy fasza kis stratégiai stuff. Igaz, grafikailag nem egy Settlers, de úgy érzem, ehhez a progihoz bőven elég ez a design. A gamét valami Damian Tarnavsky egyén hozta össze, enyhén Supremacys beütéssel. Az intróból annyi derül ki, hogy:

2032: Az emberiség megpróbálja az "enyhén" megtépázott Föld nevezetű bolygót helyreállítani, de a csúnya rossz bácsiknak ez nem tetszett, ezért belekontárkodtak a projectbe, ezzel 28 billió!!! ember, és a Föld teljes megsemmisülését okozva. (Hűha! Ha 2032-ben ilyen sokan leszünk a Földön, én már itt sem vagyok!!!) Az utolsó pillanatban indul útjára egy kis hajó, melynek célja érintetlen bolygók felfedezése és kolonizálása. Útközben idegenekbe akadnak, akik nem nézik jó szemmel az emberiség " maradékának " utolsó próbálkozásait, és megtámadják az űrhajót. A harc eredménye az, hogy az űrhajó a legközelebbi bolygóra zuhan, és ennek következtében a kolonizálás akaratlanul is " aktuálissá válik ". Akkor talán vágjunk bele.

A kezdőképernyőn 5 dolog közül választhatunk:

1. Load Game — Mentett állás betöltése
2. Quit To Dos — Kilépés
3. Play Scenario — Adott missziókat kel végrehajtani
4. Game Setup — A játék nehézségét és gyorsaságát állíthatjuk be
5. Play Game — Korlátlan játék adott feladatok nélkül

Ha nekivágunk a gamének, a következő kép tárul retinánk elé. A képernyő legnagyobb részét maga a játéktér (a bolygó felszíne) foglalja el. A játéktér tetején olvasható le pénzünk (creditünk) összege, alatta pedig a jelenlegi dátum. A jobb alsó sarokban a pici kis villám mellett láthatjuk a termelt energia, alatta pedig a termel kaja mennyiségét. Itt alul (jobb alsó sarok) láthatunk még egy pici kék kapcsolót is, mely az üzenetek elolvasására szolgál. Most térjünk át a fő kezelősorhoz, a játéktér alatt középen. (ikonok egymás mellett)

1. Production: Itt tudjuk legyártani az épületeket,űrhajókat, stb...
(Már amelyiket kifejlesztettük) Most fölsorolom az összes létező épületet meg ami még van a játékban:

1. Residental Unit: 50 ember befogadására képes lakónegyed
2. Food Generator: Itt termelik a kaját
3. Power Station: Áramfejlesztő erőmű
4. Road: Út
5. Disruptor: Őrtorony (ha leraktuk, kattintsunk rá, majd az activate-ra)
6. Food Silo: Kajaraktár
7. Commerce Centre: Kereskedelmi központ
8. Law Centre: " Szolgálunk és Védünk ! " központ (közbiztonság)
9. Observatory: Csillagászati központ (Mindig kiírja, ha talál valamit)
10. Minic Station: Bánya
11. Ore Silo: Itt raktározhatjuk a kibányászott nyersanyagot
12. Docking Port: 5 űrhajó befogadására képes "légikikötő"
13. Probe: Műhold (kémkedésre, csaták előtt érdemes használni)
13. Space Station: Új bolygó kolonizálásához *szükséges*
14. Cargo Shuttle: Szállítóhajó
15. Battle Cruiser: Csatahajó
16. Lazer Drone: Szintén csatahajó, csak valamivel erősebb (gyk: szinte semmivel)
17. Droid: Bolygóinkon cirkálhatunk velük (kurzorbillentyűk + space)
18. Diplomat Vessel: Ezzel próbálhatunk szövetséget kötni, vagy hadat üzenni, csak küldjük a célbolygóhoz, majd válasszunk:

    1. Peace: Béke (Ne is reménykedjünk benne)
    2. Alliance: Szövetség
    3. Trading Alliance: Kereskedelmi Szövetség
    4. Declarate War: Hadüzenet

2. Research: Itt végezhetjük el a kutatásokat, amik nélkül a fent említett cuccok nagy részét elő sem lehet állítani, úgyhogy nem árt folyamatosan használni.
Ha már építettünk Docking Portot és űrhajót, megjelenik 4 új project is:

1. Investigate Weapon Update:
   A csatahajók tűzerejének tunningolására
2. Investigate Shielding Update:
   A csatahajók pajzsának erősítése
3. Investigate Cargo Hold Increase:
   A szállítóhajók rakterének növelése
4. Investigate Ship Speed Increase:
   Minden hajónak növeli a gyorsaságát

Ezeket kikutatásuk után többször is legyárthatjuk, így fokozva a teljesítményt.

3. Advisor: Itt kaphatunk tanácsokat a játék kimenetelére vonatkozóan.

4. Information: Ugye nehéz kitalálni. Csak a legalapvetőbbeket írom le:

1. Rating: A lakosság növekedése (minél kisebb az adó annál több polgárunk lesz, viszont a credit is ennek arányában csökken.
2. Ore: Nyersanyagkészlet mennyisége.
3. Energy: A termelt energia mennyisége.

4. Food: A termelt kaja mennyisége.
5. Traffic: Közlekedés (BKV Suxx!)
6. Crime: Bünözés mértéke.
7. Planets Owned: Melyik fajnak hány bolygó van a birtokában.

A $ jelre klikkelve beállíthatjuk az adó mértékét

5. Options: Állás mentés (5 helyre lehet összesen), kilépés a főmenübe.

Ha már építettünk dokkot és űrhajót, újabb 4 ikon jelenik meg:

6. Relations: Itt nézhetjük meg, kivel milyen viszonyban vagyunk. (Nem konkrétan a barátnőkre és barátokra gondolnak !)

1. Trade: Kereskedelem
2. Peace: Béke
3. Alliances: Szövetségesek
4. War: Háború

7. Galactic Map: Itt nézhetjük meg a környező bolygókat, és rájuk klikkelve megtudhatjuk, hogy van-e ott éppen valamilyen repülő alkalmatosságunk.

8. Ship List: Itt nézhetjük meg űrhajóink listáját, két oszlopban csoportosítva:

Ship: Hajó típusa
Location : Tartózkodási helye

Ezek után, ha kiválasztunk egy hajót, újabb dolgok jelennek meg, és hajótól függően utasításokat is itt adhatunk ki.

Ship Type: Hajó típusa
Location: Tartózkodás
Status: Állapota (pl. waiting: várakozik)
Destination: Célja (Ha éppen két bolygó között van.)
Eta: A jelenlegi időpont
Cargo: Rakomány (Értelemszerűen csak szállítóhajónál érvényes)

Ikonok:
Send To: Valahova elküldhetjük az űrhajót (Vagy inkább a Horn Gyuszit?????)
Load Cargo: Rakomány betöltése (ki kell választanunk, hogy mit, mert egyszerre csak egyfélét lehet betölteni)
Unload Cargo: Az előző ellentettje.
Scrap This Ship: A hajó megsemmisítése. (Csak ha áll valahol.)
Scan: A bolygó vizsgálata (csak a műholdaknál)
Program Automatic Trade Route: Automatikus kereskedés egy másik bolygóval az alábbi beállítások szerint:

1. Válasszuk ki, hogy mit akarunk küldeni az aktuális bolygóról
2. Melyik bolygóval akarunk kereskedni
3. Mit hozzon a célbolygóról cserébe érte
4. A szállitmány mennyisége (a raktér méretétől függően)

Load Resources For Colony: Új bolygó colonizálása, (csak a Space Stationnál) kell hozzá kb.:
- 600 kaja
- 150 nyersanyag
- 500 polgár
- 5000 energy

9. Wace War: Háború indítása. A célbolygóra kell küldeni a csatahajókat, és csak utána használhatjuk ezt a menüpontot. Ki kell jelölni a megtámadandó bolygót, ezután a gép lejátssza a "meccset". Általában mindig vesztünk, ha nem vagyunk legalább háromszor annyian, mint a gép, ezért tunningoljuk csatahajóinkat, amennyire csak lehet, és akkor van " némi " esélyünk.
Ajánlott az ötszörösen tunningolt tűzerő és a négyszeres védőpajzs.

10. Send Credits Home: Az elfoglalt bolygókról küldhetjük haza a crediteket, nehogy más döntsön úgy, hogy elmegy a Duna Plazába vásárolni.
11. Planet Ownership Map: Itt látható, hogy ki melyik bolygót birtokolja, szinekkel jelölve:

Zöld: Federation
Kék: Tsepan
Szürke: Seurande
Piros: Mutants

Hát azt hiszem, ennyi elég is lesz a gaméról. Ahhoz képest, hogy AMOS-ban írták, klassz lett a grafikája. Ez is bizonyítja, hogy nem is olyan rossz dolog az AMOS.
Aki ezek után kedvet kapott, nyugodtan üljön le a gép elé, és próbáljon meg hasonlót írni. (Tudom. Tudom. Könnyü mondani.) Biztos sikere lesz.

Gabryel

UI: Aki a szerzővel akar connectelni, vagy a progit akarja regisztráltatni, annak itt egy postacím:

Damian Tarnovsky
4/5 King Street
Raymond Terrace
N.S.W Australia
2324

AMIGA OS - Haladóknak

Igazándiból nem is jó cím ez, mivel ez a cikk inkább azokhoz szól, akik már nem kezdők, de még nem is profik, tehát inkább így kellene nevezni: "AMIGA OS Már Nem Kezdőknek", vagy "AMIGA OS Azoknak, Akik Láttak Már Számítógépet", de mindkettő olyan idióta cím lenne, hogy úgy gondoltam, legjobb lesz, ha maradok az eredeti koncepciónál, azaz "AMIGA OS Haladóknak"! (még mindig jobb ez, mint az "AMIGA OS Hálaadóknak")
No, akkor most arról is fogok itt elménckedni, hogy mi is kell ahhoz, hogy az embernek valami kultúráltan működő WB legyen a winchester-én. Már most előrevetítem, hogy kizárólag az OS 3.x rendszerről olvashattok majd ezekben a sorokban (sorok közt!), mert ezt bárkinek(!) lehet a gépében akár beégetve, vagy netalántán software-esen.

1. A COMMODITY-k

Mint tudjuk, az OS 3.x a LEGJOBB operációs rendszer. Ez mondjuk a többi rendszert is minősíti. Azonban! Az OS jobbá is tehető, ugyanis kisebb hibái (hiányosságai) kiküszöbölésére szorgalmas coder-ek kis segédprogramok egész hadát alkották meg (tele vannak velük az AmiNET CD-k!). Ezeket nevezzük az egyszerűség kedvéért commodity-knek.

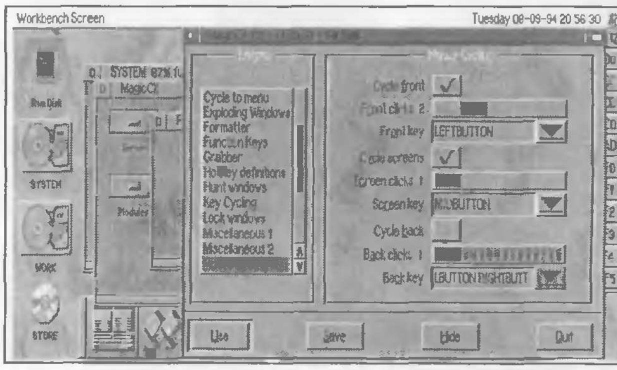
- Először is az EXCHANGE, amely a rendszer commodity-kat tudja állítgatni. Épeszű ember nem használja túl sokat. (minek?) Az egyetlen remek tulajdonsága az, hogy nagyszerűen lehet vele commodity-kat
"kilövöldözni" a memóriából. (nem fagy!!!)

- Ugyebár, ha az ember az egyik task-ban másolgat, illetve valamilyen file-mozgatást végez, akkor a WB-screen-en ez nem okoz változást. Vagyis az OS nem "frissíti" az ikonokat. Ez valami iszonyú hiányosság, ha belegondolunk, de néha határozottan idegesítő, ha állandóan be kell zárni, ki kell nyitni az aktuális ablakot, ha látni akarjuk a változást benne. Ennek a kiküszöbölésére szolgál az ICONAPPEARER nevű kis commodity. Használata roppant egyszerű: be kell másolni a SYS:WBSTARTUP nevű könyvtárba.

- Sok emberkét láttam már megkattanni attól, hogy az OS egyfolytában kattingatja a drive-okat. Hogy ne tegye ezt, arra több megoldás is van, de a legelegánsabb talán egy KILLCLICK nevű kis progy-t beszerezni, bemásolni mondjuk a C:-be, és a STARTUP-SEQUENCE-be beírni azt a sort, hogy KILLCLICK DF0:, és voila! megszűnik a kattogás.
Ez ugyan nem egy commodity volt, de ami most jön az bezzeg!

- MULTICX OS3. Egy szimpatikus commodity. Kb. havonta jön belőle valami új verzió, úgyhogy most nem írom, hogy hány.hánynál tart éppen. (fogalmam sincs róla) Van hozzá ugyan egy halom preferences editor, de legegyszerűbb az icon information-ben beállítani a beállításait. Ha azonban mégis van hozzá egy frankó prefs szerkesztőnk, akkor azt az icon tooltypes mondjuk utolsó sorába az EXTPREFS = RUN útvonal + filenév mondattal lehet megértetni vele.

- Ha nem MULTICX, akkor MCP (Master Control Program). Az emberek másik fele ugyanis erre esküszik. Jóval nagyobb darab, mint az MCX, azonban van egy két igen szép/jó kis funkciója. Ehhez külön prefs editor van, az install pack-ban, ami viszont MUI-s tehát mindenki jól gondolja meg (!), és igyon. (az meglátszik) Segítségével el lehet tüntetni az icon-border-eket (Like 1.3!), a gadget-eket teljesen MUI like-ra lehet állítani. Meg lehet vele patch-elni az ASL.library-n keresztül az ALERT-eken át bármit, azonkívül van benne NOTOPAZ (RuleZ!) is. (az AMIGA OS készítőinek valószínűleg topaz.font mániájuk volt, szerencsére ezt a 3.1-re már levetkőzték, de a 3.0-t szét kell patch-elni ahhoz, hogy az ember egy topaz típusú betűt sem lásson többé!) Egyetlen hátránya van a ~80K-n kívül, mégpedig hogy néha fagyogat, főleg a SYSIHACK-nál. Szerintem inkább MCX, ámbár ott nincsenek szép buttonok!



- NOFILL, NODRAW két egytestvér... azaz két olyan kis commodity, amely az ikonokkal "foglalkozik". A NODRAW egy MCP-nél már megemlített funkció, mikor is az ikonoknak nem lesz (randa) keretük, a NOFILL pedig (elvileg) azt csinálja, hogy az ikon hátterét - ahol az alapszín, pl. a szürke van - leveszi, tehát az ikonjaink ott "átlátszóak" lesznek. Azért mondtam elvileg-et, mert ez igazán jól csak valami nyerő kis pattern-nél mutatna, azonban ha a WB-n pattern is van, akkor elkúrja a színeket. (na bumm!)

- Akinek lassú a cool OPAQUESIZE, OPAQUEMOVE az MCX-ben (azaz kisebb proci van a gépükben, mint egy 030/50 MHz), annak ajánlhatom a MAGIC LAYERS nevű kis programot. Ez még 14 MHz-n is úgy fut, ahogy kell, sőt 7.14-en sem nagyon súlyos... hát azért ott még sem kellene, hacsak nem 4 színnel. Kicsit faraghatunk mág a beállításoknál (ToolTypes) ilyeneket, hogy MaxWinWidht és -Height, meg stb.

- Ha az ember MagicWB ikonokat használ (ha Magic-nak hívják, akkor valamilyen szinten illik is!), sokszor megeshet, hogy az ikonok valami iszonyú színekben pompáznak a képernyőn. (16, vagy annál több színnel szokott ez előfordulni)
Ekkor két megoldás kínálkozik:

1.: vissza kell váltani 8 színűre a WB-t, amivel ChipRAM-ot is spórolhatunk, vagy

2.: Használni kell a MAGIC COLORS nevű kis programot.

Ha nem akarja, akkor meg kell toldani egy FORCE ToolType-val.
A helye - szintén - a WBStartup könyvtárban van.

- Az újabb MCX-eknek van egy jó kis funkciója amely, ha olyan device-ra hivatkozik egy program (OS alatt!), ami nincsen, akkor felkínálja, hogy Assign..., vagy Mount vagy cancel (!!!) vagy stb. Ezt azonban "kicsit jobban tudja" az ASSIGNZ nevű commodity. A cél itt az hogy bármilyen "hibás" hivatkozásra előjön egy ablak, ahol le-assign-olhatjuk, vagy fel-mount-olhatjuk a dolgokat, és akár el is menthetjük ezeket a beállításokat, hogy ne kelljen újra megkérdeznie. (reg. verzió kell hozzá!) Amennyiben a WBSTARTUP-ba másoljuk vigyázzunk, hogy másoljuk vele az ASSIGNZ.CONFIG nevű file-t is mert ellenkező esetben balhézni fog indításkor.

- Van még egy nagyon randa dolog a WB-ben, ez pedig az a szerencsétlen pull-down menürendszer. Egyrészt nem is konfigurálható, csak pl. egy TOOLMANAGER, vagy TOOLSDEAMON segítségével, másrészt olyan csúnya, hogy néha (mindig) rossz ránézni. Ezért van a MAGICMENU. Az elvet gondolom mindenki ismeri; egy átrajzolt pull-down/pop-up menü állítható kerettel, billentyűzettel is vezérelhetően, árnyéka is van (!) sőt ha kell "ragad" is, azaz nem kell nyomva tartani az RMB-t. Valamint az RMB-t nyomva tartva is MULTITASK.
Coooool!

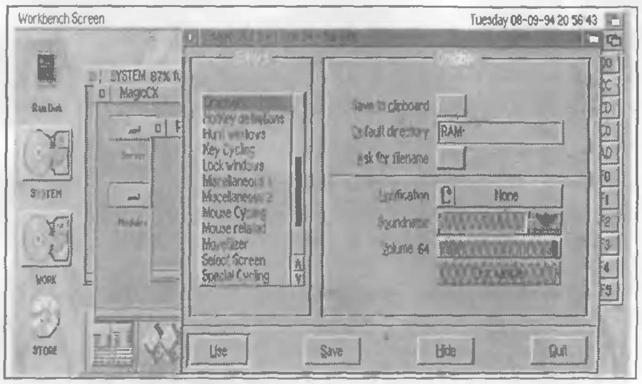
- Ha nem MAGICMENU, akkor SILICONMENU. CLI-ből indítható, sokkal rendszerbarátibb, mint társai. Igaz nem is olyan szép.

Nohát, ennyit mára a commodity témából, akit érdekel a dolog az még bekukkanthat a Tools/Commodities könyvtárjába (ha van), ott még találhat ilyen-olyan kis util-okat, de azokat általában vagy az MCX vagy az MCP, de az is lehet, hogy mindkettő tudja. Az EXCHANGE is ott szerepel például. Azt javaslom mindenkinek, hogy ne legyen smucig a memóriáját illetően, mert egy MULTICX + egy NODRAW + egy MAGICMENU bárkinek a memóriájában elfér... nem?



2. TASK MANAGER-ek

Már biztosan sokszor előfordult mindenkinek, hogy valami remek kis progy megadta magát, és csak állt, állt... Vehemensebb user-ek ilyenkor szoktak a reset után nyúlni, DE!
Például egy 3 órája számolt kép vége felé az ember nem igen szokott a reset felé nyúlkálni, sőt ilyenkor még a mókusok is extra adagot kapnak mindenből, hogy jól szaladjanak, ezért hát egy valami TASK MANAGER nem ártana, ha másért nem, azért hogy azt a böhöm nagy ablakot - ami a screen közepén terpeszkedik, és egy szál gadget sincsen rajta - bezárjuk. (Mondjuk én ilyenkor nem tenném, vagy max. egy break signal-t nyomatnék neki, mert ha nagyon fagy, akkor gurulhat is, ami megint nem jó...)



RSys 1.4 (PD!!!)

meglepődtem, mikor kijött az 1.4 az RSys-ből, ami szinte semmiben sem különbözött a 93-as 1.3-tól, ami - elvileg - az utolsó verziónak lett hirdetve. Ez az egyik kedvenc util-om, ugyanis meg lehet vele csinálni, hogy kilősz vele minden task-ot, csak saját magát, az input.device-ot és a console-t hagyod bent. Ez ugyan semmire sem jó. de poénnak sem utolsó.

Főbb listái (gadget-ek):

- TASK (Kill, Break signal, Held, Priority)
- LIBRARY (flush)
- MEMORY (monitor)
- PORT (Remove)
- VOLUMES (Tree)
- ASSIGNS (Tree)
- FONTS (Show, Remove)
- RESOURCES (Show)
- INTERRUPTS (Monitor)
- WINDOWS (Close)
- SCREENS (Close)

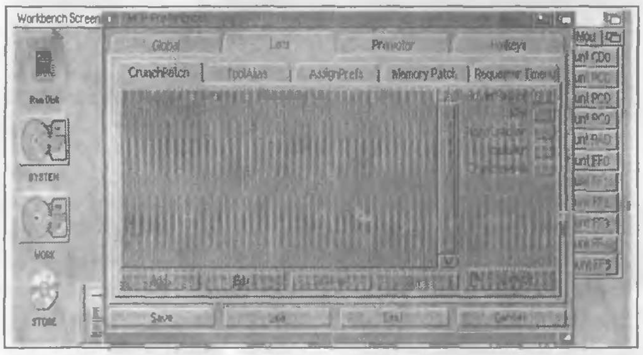
- HANDLERINP (Monitor)
- SYSTEm (Show info)
- HARDWARE (Show info)

Vigyázzunk, mert ha olyan ablakot/screen-t akarunk becsukni, amelyre még "élő" task hivatkozik, abból csúnya dolgok sülhetnek ki. általában egy KillTask-nál a hozzátartozó ablakot/screen-t is bezárja. (ha nem, az pech) A FLUSH Lib-t ne használjuk, hanem van egy menüpont a pull-down menüben; a FLUSHING/FLUSH ALL LIBRARIES AND FONTS, amely az összes nem használt lib-et és font-ot száműzi a memóriából.

Egyéb listái (csak menübŽl):

- SOFTWARE DEVICES (Show info)
- VECTORS (List)
- CLI PROCESSES (Monitor)
- SEMAPHORES (Monitor)
- MEMORY AREAS (Monitor)
- VOLUME LOCKS (Nálam kifagy)
- RESIDENT PROGRAMS (Monitor)
- PSICHICAL DEVICES (Monitor)

- FAULT MESSAGES (Fault codes List)
- DISPLAY MODES (Show info)
- BLITTER WAIT QUEUE
- TOF WAIT QUEUE
- FONTS IN FONTS: (Show font)
- PUBLIC SCREENS (Monitor)
- GADGETS (Monitor)
- PREFERENCES DATA (List)
- PRINTER DATA (List)
- EMV VARIABLES (Environment list)
- COMMODITIES (Monitor)
- AMIGAGUIDE XREF



Listákat frissíteni a NEW gadget-tel tudunk. A monitor aktuális tartalmár - sajna - nem tudjuk binárian elmenteni, tehát aki rippelni akarna az RSys-el, az felejtse el.
Az ACTIONS menüt érdemes még böngészni, ilyenek vannak benne, mint:
- CRC CHECK (tömörített file-nak számolja ki a CRC-jét) Töltsünk be vele pl. egy x.lha-t (CRC-32), és nyomjuk meg a COMPUTE-t.
- CRYPT FILE (adott jelszóra titkosít file-okat) Sajnos roppant lassú művelet és csak data-file-okat tud titkosítani, azonkívül pont annyival lesz hosszabb, amekkora a jelszó. (Shit!)
- LIST HUNKS (Pl. a VirusWorkshop Hunk-jait lehet nézegetni...)
- etc.

További menükről:
A FLUSH menüről már beszéltem, van egy halom egyéb beállítása (TOPAZ Font!!!), tud beszélni a TRANSLATOR-on keresztül (like SAY), meg egyéb ilyen nyalánkságok. Ja a prefs-jei a FLAGS menüben vannak.

Arra gondoljon mindenki, hogy max. egy ilyen típusú program mindenképpen kell egy jól funkcionáló rendszerhez. (XOper, Scheduler stb.) Az RSys szerintem a legjobb. (nékém teccik...) A macskák is RSys-t használnának.

Magic

Computer Karácsony 96

Előrebocsátom, hogy nem akarunk teret engedni az ún. AMIGA-PC háborúnak, ez messzemenően távol áll az AMIGA-fan szemléletétől, de amikor ellátogattunk a Computer Karácsonynak nevezett Számítástechnikai kiállításra, akkor egy kicsit felmászott az agyamban a vezérhangya (magyarul, marha pipa lettem!). Ugyanis az a helyzet, hogy szerintem nem csak az IBM-PC a számítógép, hanem ezenkívül van még ezeregy fajta. Sajnos mindenhol, csak PC-t lehetett látni, más számítógépet nem. Hoppá, azért volt olyan is aki kiállított, két ősi gépcsodát, ugyanis a GURU standján látható volt, egy Commodore +4 és egy ZX Spectrum. Mi több, ezeket működés közben ki is lehetett próbálni. Köszönet nekik érte.
Azért egy darab AMIGA is képviseltette magát a Comp. Karácsonyon, csak sajnos nem a kiállítók között, hanem középen egy asztalon. Azért a javunkra legyen írva, e masina körül álltak a legtöbben, ugyanis ezen a gépen nem a DOOM vagy valamelyik klónja futott. Azt hiszem, F®ank-nek igaza lehetett, amikor azt írta, hogy ilyen típusú játék nélkül már fel sem bootol a PC. (Azért a szerkesztőségben levő PC felboot-ol DOOM nélkül is, ugyanis ezt a játékot elvből nem tesszük fel rá! a Tördelő) A mi kis Amigánkon viszont a CD32 demók futottak, ezek szerintem sokkal látványosabbak, holmi texturemap-ped 3D-s gaméknál.

Na azért, mi Amigások is megtaláltuk egymást, persze nem volt túlzottan nagy a helyiség, el se téveszthettük egymást. Az Amigás tábor egy-két nagy alakja is felbukkant, például Lay Andris, akinek természetesen most sem hiányzott a sörös üveg a kezéből. Marha gyorsan feltaláltuk magunkat, ugyanis mi legalább egy jót beszélgettünk, míg a PC-s tábor hálózatba kötve Duke Nukem 3d-t játszott.

Szóval, nagyon jó lenne, ha megmozdulna egy kicsit ez az Amigás felhasználói kör, hátha 1997-ben, esetleg az AMIGAOnly-val karöltve, mi is képviseltethetnénk magunkat a COMPUTER KARÁCSONY-on.
És akkor talán nem lenne az az érzésem, hogy a COMPUTER KARÁCSONY=PC KARÁCSONY.

RUSY

UFO
~THE ENEMY UNKNOWN~
2. rész

Látunk még sok érdekes színes csíkot is. Most ezekről ejtünk pár sort.

TU: Time Units. Nagyon fontos és nagy szerepe van. Az egy kör alatti mozgás meny-nyiségét befolyásolja (tehát a csaták körökre vannak bontva). Minél magasabb a mellette lévő szám, annál jobb a figura és annál többet is mozoghat. Ez akkor növekszik, ha a katona jól szerepelt a csata közben és lelőtt pár ufonautát, így rutinosabb lett és többet tud majd mozogni az elkövetkezendőbb csatákban. A fegyverek használatához és pontosságához annyi köze van, hogy a jobb emberek jobban céloznak és nekik több TU-ba kerülnek az egyes lövések, de a jobb embereknek több TU-juk van, mint a kevés-bé ügyeseknek, ezért az a pár TU nem számít. Ez csak a pszionikus támadások esetén fontos (erről később), mert ez mindenkinél - ha ügyes a katona, ha nem - 25 TU-ba kerül.A TU körönként újratöltődik.



Nézzük pár mozgás TU szükségletét.

Fordulás 45 fokot: 1 TU; lépés tiszta terepen vagy úton: 4 TU; lépés alacsony fűben: 5 TU; lépés nagy növényen át: 6 TU; lépés a lép-csőn: 12; ajtónyitás lépéssel: 12; zsilip-nyitás lépéssel: 8; fel-le repülés antigravitációs mezőn vagy Flying Suit-ban: 8.

Azután még pakolászhatunk az emberke zsebeiben is. A következő adatok minden tárgyra egyaránt vonatkoznak (ha az adott helyre odafér, mert például a puskát nem tudjuk a katona lábára tenni).

Kézből kézbe: 4 TU; kézből lábra: 8 TU; lábról kézbe: 4 TU; kézből a táskába: 14 TU; a táskából a kézbe: 8 TU; kézből földre: 2 TU; földről kézbe: 8 TU; kézből övbe: 8 TU; övről kézbe: 4 TU; kézből vállra: 10 TU; vállról kézbe: 3 TU; övről a táskába: 16 TU; a táskából az övre: 12 TU; övről vállra: 12 TU; övről lábra: 10 TU; lábról övre: 10 TU; övről a földre: 6 TU; földről az övre: 12 TU; lábról vállra: 10 TU; vállról lábra: 12 TU; ábról a táskába: 18 TU; táskából a lábra: 16 TU; lábról a földre: 6 TU; földről a lábra: 10 TU; vállról a táskába: 16 TU; táskából a vállra: 14 TU; vállról a földre: 4 TU; földről a vállra: 12 TU; táskából a földre: 10 TU; földről a táskába: 20 TU. A fegyver újratöltése: 15 TU.

Stamina: a küldetésekben Energy a neve. Ez hasonlít a TU-hoz annyiban, hogy mozgás közben fogy, de lövés, forgás esetén nem. Ez nem fogy annyira gyorsan mint a TU, de ez körök között nem töltődik vissza teljesen, csak 15-20 egységnyit. Ha ez a csatában elfogy, akkor a katona nem tud többet lépni a körben, hiába van még sok TU-ja. Ezen a Medi-Kit-nek a Stimulant féle funkciója segít, mert ez felviszi az energiát maximumra (a Medi-Kit-ről később). Egy lépés 2 energiaegység.

- Health: a katona életereje. Végzetes seb esetén (Fatal Wounds) körönként fogy. Ha 0, akkor meghal az illető. Fogyhat akkor is, ha úgy fejezzük be a kört, hogy egyik emberünkkel a tűzben állunk, de ez nem mindig végzetes seb.

- Fatal Wounds: a végzetes sérülés. Csak a küldetésekben nézhetjük meg, a Soldier menüben nincs benne. Az értéke 1-től terjed, ami annyit jelent, hogy amennyi az értéke, annyival fogy körönként a Health-e a katonának. A Medi-Kit Healing funkciójával lehet stabilizálni a muki egészségi állapotát (még hagyjuk a Medi-Kit-et későbbre, jó?).

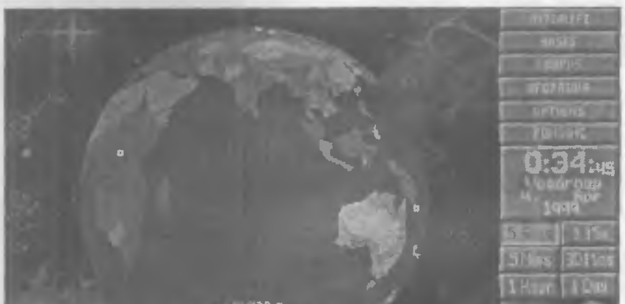
- Braevery: ez a katona bátorsága. Ettől függ, hogy milyen könnyen esik befolyásol-ható állapotba és mennyire fog fogyni a morálja. Ennek van szerepe a pszionikus támadások legyőzésében.

- Morale: alapban minden embernek és ufonautának 100. Fogyhat, ha sebződik a katona, ha meghal valaki a mieink közül. Ha valakinek 0 a morálja, pánikba esik, ekkor nem mozoghatunk vele (ha már sok ufo-nautát lelövünk és a katonáink jól vannak, akkor a még meglévő ufonauták közül is eshetnek pánikba). Ezt a csíkocskát is csak a küldetésekben nézhetjük meg.

- Reactions: reakció. Ettől függ milyen gyorsan tud lőni körök között az emberünk.

- Firing Accuracy: lövési pontosság. Ennek százalékát kell venni a fegyverek használata esetén (erről majd később). Minél több, annál jobb. Ezt módosíthatja még a célpont távolsága és láthatósága (az utóbbit este lehet tapasztalni).

- Throwing Accuracy: dobás pontossága. Hasonlít a Firing Acc.-ra csak ez a gránátok eldobásának és leesési helyének pontosságára vonatkozik.



- Strength: a katonánk ereje, állóképessége. Szinte sehol sincs szerepe, csak a kábító rúdnál (Stun Rod).

- Psionic Strength: a játékban kikutatható a pszionika harcban való használata. Ha pár katonát kiképzünk, ez és a

Psionic Skill fel-iratú csík jelenik meg. A Skill és a Strength közti különbség nem szembetűnő, mert együtt használja a katona. Ennek használatához a Psi-Amp nevű fegyver kell. A földi csata közben még pár csíkocska megtekinthető Ezek a csíkok a páncélzatunkat mutatják elöl, baloldalon, jobboldalon, hátul, alul.

- Equip Craft: itt a repülőinket, űrhajóinkat szerelhetjük fel. Az itt megjelenő kép hasonlít az Interception menünél megjelenő képre. A tartalma ugyanaz. Ha itt ráklickelünk egyik gépünkre, akkor egy másik kép ugrik elő. A vadászgépeknél és a csapat-szállítóknál is más kép van.

A vadászok felszerelése: fölül a gép neve, baloldalon fönt a sérülése százalékban (ha 0%, akkor jó a gépünk), jobboldalon fönt az üzemanyag mennyisége százalékban (ha 100%, akkor van tele a tank). A kép közepén a gép képe látható, két oldalt a fegyvereket jelző négyzet, a négyzet felett az éppen a gépen lévő fegyver neve. A négyzet mellett a fegyverben lévő töltény mennyisége és a fegyverbe férő maximális töltényszám (a lézer esetében n.a.-t fog kiírni, mert ebbe nem kell töltény). Fegyvereket úgy adhatunk a gépekre, hogy ráklickelünk a négyzetekre, ekkor megjelennek a rendelkezésünkre álló fegyverek és kiválasztjuk a kívánt fegyvert. Ekkor a gépek Rearming státusszal fognak a hangárban állni. A játék elején (amíg nincs Plasma Beam) érdemes Avalanche rakétát a gépekre tenni, mert hosszú a hatótávolsága és jól is sebez.

A csapatszállító gépek felszerelése: itt ugyanúgy megtalálható a gép neve, sérülésének mértéke, az üzemanyag mennyisége és ott virít a gép képe is. De három új funkció van:

- Crew: besorozás. Itt katonáink nevére klickelve besorozhatjuk az éppen kiválasztott gépbe. Ha a neve fehér színű, akkor ezen a gépen szolgál, ha lila, akkor másik csapatszállítóra van besorozva, ha pedig kék, akkor szabad az illető, mert sehova sincs besorozva. A nevük mellett egyébként ott van, hogy melyik gépre van bérletük. Azonkívül tudatják velünk, hogy mennyi szabad hely van a gépen és mennyit foglaltak már el a katonák. Egy katona egy helyet foglal, a HWP (Heavy Weapon Platform-tank, lebegőtank) pedig négyet.



- Equipment: a fegyverek listája (és nem az Adidas egyik cipője). Itt pakolhatjuk be a gépbe a fegyvereket, amiket a csaták során használunk. Bal oldalon a raktárban lévő fegyverek vannak, jobb oldalon pedig a gépbe bepakolt cuccokat látjuk. Az ezek között lévő ikonokkal pakolászhatunk. Csak a legszükségesebbet rakjuk a gépbe (minden embernek egy puskát és minden fegyverhez három töltényt, a pisztolyokat és gránátokat otthon lehet hagyni, mert nem jók semmire). Feltűnhet, hogy a Heavy és az Auto Cannon-ba több töltény való.

Van az AP nevű lőszer (Armour Piercing) ez páncéltörő lövedék, aztán van a HE (Highly Explosive) ez robbanótöltet, ami becsapódáskor robban egy szépet, végül az I (Incendiery), ami robbanás után tüzet hoz létre, és ha a lövéstől nem hal meg az ufonauta, akkor majd szépen megég. Ilyen töltet van a rakétavetőhöz is.

- Armour: katonáink páncélja. Ugye egyszer már volt ilyen valahol a Soldiers menüben és ott az állt, hogy majd itt írok pár sort erről a témáról. Tehát belépünk az Armour menübe. Látjuk lelkes zsoldosaink neveit és neveik színét. A színek itt is ugyanazt jelentik, mint a Crew menünél. A nevükre klickelve egy új ablak jelenik meg. Itt kijelzi a gép, hogy kinek választjuk. Baloldalon a páncél neve van, jobboldalon pedig, hogy mennyi van belőle. A páncél nevére klickelve választjuk ki a megfelelőt. Ha csak a None ikon van, akkor vagy még nincs is páncélunk (mondjuk a játék elején) vagy már mindet elosztogattuk. Ha valakiről le akarjuk tépni a páncélt, akkor klickeljünk a None ikonra.



Pár szót a páncélokról. Az Alien Alloy kikutatása után megjelenik az ún. Personal Armour, kikutatása fontos dolog, de le-gyártása nem, mert ebben is ugyanolyan könnyen lövik le katonáinkat, mint ha pucéron rohangálnának.

Ha ki van kutatva a Personal Armour, az Elerium-115 és az UFO Construction, akkor megjelenik a Power Suit. Ez jó páncél és építése is ajánlott, de ha ezt kikutatjuk egyből megjelenik a Flying Suit nevű kutatási terv. Na ez már döfi. Akár nyolc lövést is kibír ha Plasma Rifle-lel találják el. Ezenkívül repülhetünk vele és ennél nincs is jobb.

- Build Facility: ebben a menüben az építhető épületek listástáját látjuk. Itt tudjuk elkezdeni egy új épület építését. Az építés elkezdése úgy történik, hogy ráklickelünk a megépítendő épület nevére és elhelyezzük azt. Az elhelyezés előtt tudatják, hogy mennyibe kerül, hány nap alatt készül el és mennyi a fenntartási költsége.

Milyen épületek is vannak a játékban:

- Living Quaters: lakónegyed. 50 férőhelyes, tudósok, mérnökök és katonák számára.

- Laboratory: laboratórium. Ez is 50 férő-helyes, de csak tudósok számára. Ilyet csak akkor építsünk, ha 50-nél több tudóssal akarunk dolgozni.

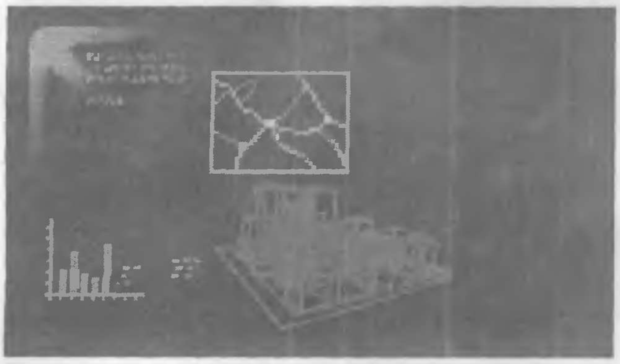
- Workshop: a "műhely". Ez is 50 férő-helyes, de ez meg csak mérnökök számára. Itt egy kicsit cselesebb a helyzet, mint a laboratóriumnál, mert nem csak a dolgozók száma, de az építendő dolog nagysága vagy mennyisége is befolyásolja a helyigényt. Tehát, mondjuk 20 db lézerpuskának több hely kell, mint 5 db-nak, és így kevesebb mérnök fér be a műhelybe.

- Small Radar System: rövidtávú radar. A bázishoz közelebbi területet pásztázza.

- Large Radar System: hosszú távú radar. A messzebbi területeket figyeli (tulajdonképpen ez bőven elég a bázisra, mert ugyanúgy észleli a közeli UFO-kat, mint a rövidtávú. Ezt onnan tudom, hogy én nem építettem rövidtávút semelyik bázisomra és amin volt azt is lebontattam).

- General Stores: a raktár. Minden használaton kívüli tárgy és ufonauta hulla ide kerül. Ebből több fog kelleni nehogy kevés legyen a hely és a cuccok elvesszenek.

- Alien Containment: az élve elfogott, de még ki nem kutatott ufonauták tárolására szolgál. Egy ilyenbe 10 ufonauta fér be. Azt az élő ufonautát amit kikutatunk, nyomtalanul eltűntetik a tudósaink, mert nem hagyják élve, de hulla sincs belőle. (megeszik ?)



- ... Defences: a védelem. Van belőle rakétás (Missile), lézeres (Laser), plazmás (Plasma), fúziós (Fusion Ball). Nem árt, ha több is van egy bázison.

- ... Shield: pajzs. Ennek két fajtája van. Egyik a Grav Shield. Ez bázisunk meg-támadásánál úgy véd hogy "visszalöki" az UFO-t és védekező épületeink újra lőhetnek rá. A másik a Mind Shield. Ez a bázis megtámadásának valószínűségét csökkenti.

- Psionic Laboratory: itt képzik ki katonáinkat a pszionikus támadásra. Ebbe hónap elején rakhatjuk be katonáinkat. 10 férő-helyes. Egy élő Sectoid vagy Ethereal fajtájú ufonauta kikutatása után kapjuk, feltéve, hogy rendelkezik pszionikus képességgel, mert nem minden ilyen lénynek van e képesség a birtokában (főleg a játék elején).



- Hyper-Wave Decoder: hiperhullám dekóder. A radar(ok) által észlelt UFO-k teljes info-ját kapjuk ennek segítségével. Egy élő, bármilyen fajtájú ufonauta navigátor ki-kutatása után kutathatjuk ki ezt.

- Hangar: a hangár. Ebben dekkolnak az űrhajók. Minden űrhajónak egy hangár kell.

Pár tanács az épületekkel kapcsolatban: a játék elején építsetek egy Alien Conta-inment-et, egy Large Radar System-et, egy General Stores-t és egy Living Quaters-t (egyenlőre ennyi elég).

- Research: a kutatás. Itt kutathatók ki az ufonautáktól zsákmányolt fegyverek, eszközök. Meg még a hullák és élő idegenek, plusz még pár cucc a játék elején, ami ember által kitalált kütyü: Laser Weapons (lézer fegyverek), Medi-Kit (elsősegély csomag), Motion Scanner (mozgás kutató). Nehéz nem észrevenni, hogy e három dolgon kívül minden dolog ugyanolyan, mint az ufonautáké (kiv. a Hovertankok és a saját fejlesztésű űrhajók). Tehát minden valamire-való cucc az ellenféltől szerezhető be. Tehát belépünk a Research menübe. Nézzük mit is látunk: a bal felső sarokban látjuk, hogy mennyi tudósunk van, alatta, hogy mennyi hely van a laborban, a jobb felső sarokban pedig azt látjuk, hogy mennyi tudós dolgozik.

Ezek alatt balról jobbra a következőket látjuk: az éppen kutatás alatt álló dolog vagy dolgok neve áll. Azután, hogy mennyi tudós van ráállítva az adott dologra. Mellette pedig, hogy a kutatás éppen hogy áll. Amit nemrég kezdtünk el kutatni az az Unknown státusszal áll, de ez kis idő múlva átválthat Poor-ra, a középszint a Good, ennél jobb az Average és az ami már majdnem ki van kutatva, az Excellent. Alul két ikon van. Az Ok ikon visszalép a főmenübe, a New Project-tel egy új képet ugrasztunk elő. Itt kiválasztjuk, hogy mit szeretnénk kikutatni. Ekkor rákérdeznek, hogy elkezdődjön a kutatás (Start Project), ha nem, akkor (Cancel). Ha elkezdjük a kutatást, akkor be kell állítanunk, hogy mennyi tudóst kívánunk a kutatásra állítani (ha klickelgetsz a fölfele nyílra és nem történik semmi, akkor lehet, hogy minden tudós el van foglalva mással). Minél több tudóst állítunk a Project-re, annál hamarabb kutatják ki. Ha valamit kikutattunk és meg kívánjuk nézni, akkor majd a View Reports feliratú ikonra kell klickelni.

Pár tipp a kutatásokhoz: a játék elején kezdjünk neki a Laser Weapons kutatási tervnek és meg se álljunk a Laser Rifle-ig, a Heavy Laser nem kell. A lézer fegyverek sokáig jók lesznek, mert elég erősek és töltény sem kell beléjük. Ez után a Medi-Kit az amit érdemes kikutatni. Ha kezd komolyodni a játék, érdemes lesz elkezdeni a plazma fegyverek kikutatását. A Plasma Pistol nem hoz nagy áttörést, ezért inkább a Plasma Rifle-nek vagy a Heavy Plasma-nak álljunk neki. Amikor már nyakig benne vagytok a játékban és eltelt 7-8 hónap (a játékidőben mérve), akkor találkoztok egy úgynevezett Blaster Launcher nevű fegyverrel (a töltény a Blaster Bomb), akkor azt feltétlenül kutassátok ki. A használata nem túl egy-értelmű, de ezt a földi csatánál leírom. A robbanás után szívderítő látvány tárul szemünk elé: kb. háromnegyed képernyőnyi robbanás, ezen belül hullák és sérültek, sehol semmi fa vagy bokor, még fű se nagyon, a házak falai ledőlve és sem plafon sem padló nem nagyon maradt, ha UFO-ban robban, akkor az kiszakadhat, benne semmi sem marad épen. Ezenkívül még sok ehhez hasonló klassz dolog történik a Blaster Bomb felrobbanása után. Még valamit: a Heavy fegyverek után (pl: Heavy Plasma) lehet kikutatni az elkapóvadászokra szerelhető fegyvert (pl.: a Heavy Plasma után a Plasma Cannon-t kutathatjuk ki, ez jó a HWP-kre és jó az elkapó vadászokra (az elkapó vadászoknál Plasma Beam-nek hívják).

A ...Cannon-ok után kutatható ki a védőépület (a Plasma Cannon után kutatható ki a Plasma Defences). Fontos lesz még kikutatni a kábító fegyvert (Small Launcher) és a bele-való töltényt (Stun Bomb), mert majd el kell kapnunk pár ufonautát élve is. A Hovertank-okhoz a Cyberdisc nevű ufonauta robotot kell "boncolnunk". A fegyvereken kívül az Elerium-115-öt (ez egy olyan anyag, amit csak az UFO-kból szed-hetünk ki és gyártani nem tudunk, ezért vigyázzunk rá és ne pazaroljuk) és az UFO Component-eket (űrhajórész) kell kikutatni. Ez utóbbi négy dolgot foglal magába: UFO Power Source, UFO Navigation, ebből a kettőből jön a harmadik, az UFO Construction és a negyedik az Alien Alloy. Az UFO

Component-ek kikutatása után új űrhajókat tudunk felfedezni.



Van a New Fighter Craft, ez az új elkapó-vadász a Firestorm (ezt érdemes gyártani, mert kimondottan jó olyan bázisra, ahol nincsenek katonák és csak elkapó vadász kell, sőt még az Avenger mellé is jó egy). Ebből jön a New Transporter Craft a Lightning (ezt ne gyártsunk mert csak egy fegyverhelye van ellentétben az Avengerrel és HWP-ket sem tud szállítani). Ha kifejlesztjük a New Fighter és Transporter Craft nevű kutatási terveket, akkor megjelenik az Ultimate Craft terv. Ez az eddigi kettőt egyesíti és létrehozza az Avenger-t. Az Avenger a legjobb gép, ha teszünk rá két Plasma Beam-et, akkor mindenféle UFO-t lelő. Egyetlen hátránya, hogy sokáig szerelik ha megsérül a légi csatában (ezért ajánlottam mellé Firestormot, azért nem kár annyira). Az Avenger tud szállítani HWP-ket és két fegyverhelye van.

- Manufacture: a gyártósor. Itt készíthetők el a tudósok által kikutatott fegyverek, űrhajók, páncélok. Mi is látható itt?

A bal felső sarokban a mérnökeink számát látjuk, ez alatt pedig azt, hogy mennyi hely van a Workshop-ban (ez akkor is fogy, ha gyártunk valamit, mert annak is van valamekkora térfogata, főleg, ha az a valami mondjuk Avenger). A jobb felső sarokban azt látjuk, hogy mennyi mérnök dolgozik a Workshopban, alatta pedig, hogy mennyi pénzünk van.

Ezek alatt is van pár dolog, ami a legyártandó dolgokra vonatkozik (balról jobbra). Az első azt mutatja, hogy mit gyártunk, mellette, hogy mennyi mérnök van csak erre a dologra ráállítva. Az e melletti oszlopnak nem tudom mi értelme van, mert mindig csak egy nullát írt ki a gép. Utána pedig az jön, hogy összesen mennyit kívánunk legyártani az adott dologból, ezután kiírja a gép, hogy egy legyártandó dolog mennyibe kerül, végül pedig a gyártáshoz szükséges időt mutatja nap/órában (a kedvencem az, amikor olyat ír ki a gép, hogy mondjuk 5 nap/24 óra. Miért nem lehet 6 nap?). Ha itt ráklickelünk a gyártás alatt álló dologra, akkor még módosítani tudunk pár dolgot.



Alul két ikon van. Az egyik a New Production, ezzel választhatjuk ki, hogy mit gyártsunk, a másik az OK, ezzel visszalépünk a főmenübe. Nézzük a New Production-t.

Ha innen ki szeretnénk lépni, akkor ott van alul az OK ikon. Itt kiválasztjuk clickeléses módszerrel, hogy mit akarunk gyártani, ekkor kiírja, hogy miből mennyi kell hozzá és mennyibe kerül egy darab. Itt megint kettő ikon van. A Cancel-lel visszalépünk a választásig a Start Production-nel pedig megint egy új képet ugrasztunk elő. Itt két oszlop van. A bal oldali a mérnökök szá-mának beállítására szolgál, a jobb oldali pedig, hogy mennyit gyártsunk. Ezeket a föl-le nyilakra klickelve tudjuk szabályozni. Itt még visszaléphetünk a Stop Production-nal. Az OK-val kezdjük el a gyártást.

- Transfer: a szállítás. A bázisaink közti szállíttatást tudjuk elvégezni itt. Ezt értelemszerűen csak akkor használhatjuk, ha már kettő vagy több bázisunk van. Ezt a következő módon kell használni. Miután belépünk a Transfer menübe ki kell vá-lasztani, hogy abból a bázisból, amin éppen vagyunk; melyik másik bázisba kívánunk szállíttatni. Amikor kiválasztottuk a másik bázist, akkor ki kell választani, hogy mit szeretnénk átküldeni, ha megvan, akkor klickeljünk a Transfer ikonra, ha mégsem szeretnénk átküldeni semmit, akkor klickeljünk a Cancel-re.

(befejezés a következő számban)

Gabryel

AMIGA KARÁCSONY BUDATÉTÉNYBEN

Az Amiga és PC karácsony immár harmadik alkalommal látta vendégül az érdeklődő nagyközönséget. A legelőször kizárólag Amigás összejövetelnek indult rendezvény a Nagytétényi Művelődési Ház Amiga Klubjának köszönheti létrejöttét. Az induláskor még nem, de a második alkalommal már közösködni kényszerült bilgécc követőivel. Szerencsére semmiféle összetűzésre nem került sor - teljesen normális emberekről lévén szó. A harmadik alkalom a nagy hideg és hó ellenére is teljesen jól sikerült, legalábbis a tétényi Amiga Klub vezetője - ERNiE szerint. Szerény személyemmel a GURU Lapkiadót képviseltettem, és meglepetésemre egyedül dekkoltam a pázson - igaz a CoV már nem CoV, de azért kijöhettek volna. Ettől függetlenül remek hangulat uralkodott szinte végig, csak 5 óra után kezdtek hazaszivárogni az emberek.



Karácsonyi forgatag

A kiadó az AGURU c. újságot több okból megszűntetni kényszerült, de a lelkek mélyén minden kolléga sajnálta a dolgot. Ennek ellenére senki sem fenyegetett meg fatestápolót lóbálva a feje fölött, hogy miért nincs AmigaGuru. Szerencsére a maradék Amigások a mai napig kitartanak kedvenc gépük mellett, és valószínűleg megértették a dolgot - már ami az AGURU-t illeti. Még egyszer bocs, de sze lá zsízny (ahogy a holland mondja).



Az AMIGA CENTER standja

A legnagyobb meglepetés számomra a régebbi GURU számok iránti fokozott érdeklődés volt. Az érdeklődés alapja valószínűleg az igen kedvező árfekvés volt, hiszen minden 95 előtti lapot ötven pénzért adtunk, és ez bizony igen kedvező fogadtatásban részesült. Vették is mint a cukrot, és már attól féltem hogy elfogy, persze maradt 2-3 darab. A pécéses magazinok mérsékeltebb sikerrel szerepeltek, fogyott vagy 3-4 belőlük. Ez is azt mutatja, hogy sok újdonsült Amigás van, hiszen az anyag nem változik, csak gazdát cserél.



Az AMIGA-fan TEAM (több stábfotó nem lesz!)

A rendezvényen sok ismerős arcot láttam, de az igazi véresszájú amigások (pl. Lay és a Crimson Jihad) nem voltak sehol. A dolog komolyságát tükrözi, hogy rajtunk kívül több cég is képviseltette magát, többek között az e cikknek is otthont (papírost) adó Ruton BT, és a Cserkuti Zoli féle Amiga Center - hogy csak az általam ismerteket említsem. Sajnos egyre kevesebb cég foglalkozik komoly szinten Amigával, hiszen elég nehéz csak ebből megélni, és egy céget fenntartani. Ennek ellenére vannak akik ott vannak, és az utolsó esélyt is megragadva kitartanak az Amiga mellett. Eközben persze szivárogank a hírek, jönnek az új gépek, az új oprendszer. Reméljük tényleg lesz belőle valami.

SAKMAN



Hát nem is tudom. Néha nem árt stílust váltani. Eddig inkább stratégiai stuffokról írtam, de mivel én is a "fickós" (gyk: 16 éves tini) életkorba tartozom, úgy gondoltam, belenézek ebbe a Teresa nevű "pucér nénis" stuffba. A program 95-ös, és az elkövető group UNKNOWN AMIGOS-



nak nevezte el magát. (Biztos nem jutott semmi értelmes name az eszükbe, és inkább lettek ismeretlenek.) Talán akkor próbáljuk meg a néni ruháit lecsalogatni róla, és vegyük "kezelésbe". Na azért ne higgyük, hogy olyan könnyű, mert el kell vele beszélgetni! Ilyenkor kap az ember a fejéhez, hogy: " De én nem is tudok angolul!! ". Semmi probléma, vagy egy vaskos angolszótárt, vagy az Amiga-Fan-t vegyük kezünkbe. Akkor nézzük, mit is takar Teresa néni ruhája:

A kezdőképernyőn a text gombra klikkelve megtudjuk a nem túl velős előtörténetet. (Valami partyn láttuk meg Teresát, aki a party után egyedül indul haza, de mi felinvitáljuk lakásunkba.) Klickeljünk a start gombra, mire elkezdődik a game. Az egér bal gombját használjuk a "fizikai" műveletekre és a kommunikálásra. Először is gentleman módjára segítsük le a kabátját, majd vegyük el tőle a táskát is. Őasszonysága kicsit körültekint lakásunkban, pózol egy sort a kanapén, majd leheveredik.

Beszélgessünk el vele. A válaszokat a képernyő bal oldalán függőlegesen találhatjuk meg. Én csak a számát adom meg a válasznak, a számozás pedig föntről lefelé értendő növekvő számsorrendben. (Matek Rulez!!)

A következő válaszokat adjuk: 3,1,és végül 4. Ezek után nekiáll pornófilmet nézni, közben pedig önkielégít egy sort.

Ezek után egy új képernyőt kapunk, ahol választhatunk neki egy-két ajándékot, mivel holnap lesz a szülinapja.

Vegyünk neki egy csokit, egy vibrátort, és egy szexis dresszt. Ha ezekkel megvagyunk, újra láthatjuk Teresát, amint kijött a fürdőből, és leadja szokásos pózolást a kanapénk előtt. Majd ismét szövegelnünk kell.

Válaszaink: 2 majd 1 . Ezek után elmegyünk lefeküdni, de előtte még meglessük egy picit. Miközben vetkőzik, szorgalmasan klickelgessünk az éjjeliszekrényen található órára, mire kapunk egy újabb képernyőt, ahol beállíthatjuk a vekkert. Klickeljünk az ON-ra,





majd a nyilak segítségével állítsuk be az órát 9:30-ra, majd a végén SET.
Ezek után bepillantunk a hálószobába. Milyen édesen alszik a kis aranyos!
Az éjszaka álmatlanul telik. (bámulunk kifelé az ablakon)



Reggel csörög a vekker, Teresa pedig föl is kel annak módja és rendje szerint. Ezek után kimegyünk a nappaliba,



FIGYELEM!

Eladó egy AMIGA CD32 alapkiépítésben, egy db. CD-vel 25.000.- ért, valamint egy AMIGA 600-as számítógép, megkímélt állapotban. Kickstart verziószám: 37.300 Winchestert és CD-romot kezel. Ára: 25.000 Ft.
Megtekinthető a szerkesztőségben.
Érdeklődni a 351-56-56-os telefonszámon.

és adjuk oda neki az ajándékokat a következő sorrendben: csoki, a dressz, (aminek nagyon örül) végül pedig a vibrátort (amit rögtön ki is próbál). Ezek után már teljesen felizgul, beinvitál minket a hálóba!! (magyarul beértünk a finishbe) Ezek után már csak annyi a feladatunk, hogy klickeljünk Teresa intimebb testrészeire, és nyert ügyünk van!!! Ezután már csak az ötletes kiértékelést láthatjuk.

Remélem mindenkinek tetszett a progi, és már feltörölte az asztal mellől a zsebhoki után hátramaradt fehér foltokat (Bocs, ez egy kicsit durva volt!)

Gabryel



Levelezés

Üdv Mindenkinek!

Szerencsére ez is meg van. Feltörekvő újságunknak sikerült beindítani a levelezést is, bár elég nehezen, mert nem özönlöttek a levelek. De azért vannak, és remélhetőleg ti is segíteni fogjátok rovatunk előmenetelét. A levelek többségében mindenki arról érdeklődik, hogy miként juthat az újsághoz.
Hát akkor lássuk, ki miként teszi ezt.

Tisztelt Cím!

Nagy örömmel olvastam a POWER című lemezújságban önökről,(**Mi is, ugyanis nem tudtunk róla mindaddig, amíg meg nem jelent, de azért köszi POWER TEAM - Gigi**), vagyis megjelent újságukról. Hogyan lehet hozzá jutni, milyen árért kínálják, előfizetési lehetőségek? Régebbi számaikat meg lehet-e kapni, és ezekre milyen kedvezmény van, van-e ? Kérem, ha mód, lehetőség van rá, válaszoljanak!!!...
...Ha kapnék HDD-t, hogyan, miképp lehet, kell a programokat felinstallálni ???
Szóval szükség lenne valami normális Amigás újságra, amiből ilyenekre is lehet választ találni. (**Remélem akkor, ezt érthetjük magunkra, mert az OS kezdőknek rovatban megtalálod a választ - Gigi.**)
Kérem válaszoljanak levelemre !
Tisztelettel: Jancsek István

Kérdések megszállott *stí*lusban:

Hi!

Magic-től megtudtam, hogy van az AMIGAOnly-n kívül még Amigás újság, és a címeteket is megadta. (**Szóval lelepleztek minket ! Thanx Magic, de hideg van így lepel nélkül télvíz idején - Gigi.**) Mivel fanatikus Amigás vagyok, ezért úgy döntöttem, hogy azonnal írok nektek, (bár azt sem tudom, hogy kik vagytok).(**Már megint fél munkát végzett ez a Magic! - Gigi.**) Mindenképp érdekelne az újság, amit csináltok, úgyhogy jó lenne, ha megírnátok, hogy hogyan tudnék hozzájutni az újságokhoz, mennyibe kerül, mennyi szám van, (**Szerintem csak egy szád van de ha több, írd meg, mert az világcsoda! - Gigi.**) stb.
Üdvözlettel: Vörös Viktor

Mint ahogy az elsö szám outrojában megírtuk, szertnénk az újságot AMIGA FORMAT minőségűre és mennyiségűre formálni, hogy ebből mi lesz, az még a jövő nagy kérdése. Az már biztos, hogy havi lap lesz, nő a példányszám (500 db), és javul a minőség is, bár ezt én még nem látom. Megemlítettük azt is az első számban, hogy szeretnénk egy lemezmellékletet is. Ez a februári számhoz már kapható lesz remélhetőleg. Ami biztos, hogy a lapot a Ruton Bt.-ben és budapesti klubokban lehet beszerezni. Vidékiek postai úton juthatnak hozzá. Ha egyszerre többen szeretnétek lapunk megrendelői lenni, ezt megtehetitek egy levélben is (így kevesebb a postaköltség). Tudjátok, biztos ismerős: jön a pénz, megy az újság, ha a money csekken érkezik, akkor gyorsabban megkapod a lapot, ha a csekk fénymásolatát elküldöd egy külön levélben. Jöhet egyszerre több pénz is, csak az a baj, hogy mivel még nem alakult ki az újság teljes arculata, ezért még nem tudható előre a következő számok ára.

Hello !

A computer karácsonyon láttam az AMIGA-fan első számát, aminek nagyon örültem és egy kissé meglepődtem, bár igazán várható volt, hogy a GURU megszünésével párhuzamosan élednek fel az Amigás újságok. Érdekes, hogy minél jobban próbálják háttérbe szorítani a "SZÁMITÓGÉPET" annál biztosabban alakul ki körülötte a felhasználók (társadalom) bázisa. Mindegy....
Légy szíves, küldd el nekem a kiadványt (a borítékban mellékeltem a pénzt).
Az újsághoz sok szerencsét és vásárlót kívánok, remélem az AMIGAOnlyval együtt követendő példa lesz.

Üdvözlettel: Virág Csaba

Hát igen , mint ahogy Rusy is megírta, nem túl sok ember képviselte az Amigások (társadalom) bázisát (Mindegy!?) a Computer Karácsonyon. Ennek ellenére sikerült az újság első (100) példányát maradéktalanul eladni, többek között ezért nem is küldtünk még belőle. Na nem kell megijedni, mert készül az utánnyomás (másolás), és küldjük mindenkinek, aki megrendelte, vagy ezután szeretné megvenni.
A jókívánságokat köszönjük, de inkább vásárlókra lenne szükségünk.

Mivel betelt első levrovunk még csak egyetlen oldala, ezért majd februárban folytatjuk.
Itt szeretnék megkérni minden levélírót arra, hogy tegezzen minket, mivel átlagosan a team 20-30 éves életkorral rendelkezik, és mert egy ilyen newspaperban a baráti hangulat már megszokottá vált. Aki ennek ellenére mégis magáz minket, és tegezve kap választ, attól először és egyben utoljára szeretnék elnézést kérni.
Aki személyes választ szeretne, az küldjön egy felbélyegzett és megcímzett borítékot, valamint írja meg, hogy levele nem leközölhető. Egyéb esetben számíthat arra, hogy lettere megjelenik az újságban.

Gigi

PCX DEMO

Macintosh után most PC emulátor. Vártuk a PCtask új verzióját a 4.0-át, amely 486-ost tud utasítás szerint emulálni, ehelyett az eddig ismeretlen PCX kezdett el nyomulni Pentiumos, 6x86-os utasításkészletével. A demoverzió még nagyon gyermeteg szinten mozog, de már így is elég versenyképes, úgy vettem észre, hogy az utasítások nagy része még lassú benne, de a kész verzióba ígértek Amiga nativekódos rutinokat amelyek az Amiga hardverspecialitását kihasználják, a "winchihardfile" és a memória nem lesz limitálva, valamint működni fog benne a transcription és turbo mode cache-el. Ezek közül a transcr. minden alkalmazást, a turbo mode csak a Windows-t gyorsítja. Az utasítások sebessége általánosságban a PC-task 3.1 és a Mac-es SoftPC 3.11 között terül el. Egy-két gyors utasítást kivéve, amely egy 030-50-en egy 486DX40-nel egy 060-50-en pedig egy kisebb Pentium sebességével egyenértékűek. A lassú utasítások azért lehúzzák a programok sebességét rendesen. Már lehet is gondolkodni a program megvételén, mert az előrejelzés szerint legalább akkora durranás, mint a Shapeshifter, amely úgy tudom, hogy a 3.7 verziónál tart.

Robo

HOLTSÁV

Természetesen, ez nem Stephen King regényének a leírása, vagy ismertetője lesz, hanem a múltkori balul sikerült outro - amelyért sok kritikát kaptunk - felváltására született. Ebben szeretnénk elregélni, milyen terveink vannak a következő lapszámra, és miket szeretnénk megvalósítani.

Az már biztos, hogy befejezzük az UFO leírást, és a SPERIS OF LEGACY-t. Rengeteg új stuff érkezett, ezeknek a feldolgozása még tart, úgyhogy játékleírásból úgy érezzük, el leszünk eresztve. Megpróbálunk egy hardware rovatot beindítani, de ehhez várjuk a kérdések özönét. Egy nagyon aranyos shareware kalandjáték leírását is megalkotjuk.

Itt ragadom meg az alkalmat, hogy megemlítsem, a leveleiteket a következőképpen címezzétek.

RUTON BT
Budapest 1077,
Jósika u. 25 Fsz.5.

Sajnos a postások csak így találnak meg minket.
Na akkor jó Amigázást mindenkinek, találkozunk 1997 február 20.-a környékén.

Sziasztok:

The AMIGA-fan Team



AMIGA szerviz

1077. Bp., Jósika u. 25.

Tel.: 351-56-56

**AMIGA számítógépek javítása, bővítése,
bizományi adás-vétele,
hardware kiegészítők tervezése, készítése,
értékesítése, egyedi igények alapján is,
szaktanácsadás.**

A500	512 kB SLOW RAM bővítő	4,900.-
A500	1.5 MB SLOW RAM bővítő	8,900.-
A500+	1 MB CHIP RAM bővítő	7,900.-
A500	HDD vezérlő + FAST RAM bővítő	10,900.-
A500	CHIP RAM bővítés alaplapon (+512 kB)	4,200.-
A500	CHIP-FAST RAM átkapcsoló	1,500.-
A500	Boot selector	1.500.-
A1200	Winchester telepítés installálással	2,700.-
A1200	Memóriabővítő (0 RAM)	Hívj!
A1200	PC táp átalakítás (táp nélkül)	1,290.-
	RGB monitor kábel	1,690.-
	RF modulátor	Hívj!
	Szaktanácsadás (1/2 óra után óránként)	1,200,-

Áraink az ÁFÁ-t és új áru esetén 1 év garanciát tartalmazzák!